신세대

오랜 침묵 깬 「FFⅦ」, 「용호의 권3」 기대 만족도 200%!!

게임챔프

기사특약 「더 슈퍼패미컴」
「새턴 매거진」

NINTENDO 64, SATURN, 3DO, PS, SFC, IBM-PC, ARCADE, ...ATION… MULTI MAGAZINE

1996 4



게임시장에 「FFⅦ」과 「용호의 권3」가 격돌한다!!

특집기사
- ★춘천시장 전격 인터뷰 '춘천시에 대규모 멀티미디어 단지 들어선다'
- ★일본 AOU 쇼 현장 르뽀
- ★스퀘어의 PS참가 소프트 「화이널환타지 Ⅶ」의 전모
- ★차세대 대작 소프트 「랑그릿사3」, 「아크 더 래드2」
- ★「용호의 권3」, 캐릭터별 필살기 대공개

특별부록
「3DO 얼라이브」

IBM PC 게임 가이드 북
「GAME POWER」

집중공략
프론트미션 건해저드
바하무트 라군
제4차 슈퍼 로보트대전S

9 771227 717002 04
ISSN 1227-7177

5,500원

멀티미디어의 삼성전자

삼성 새턴 가격인하

64비트급 멀티게임 기능

- ♦64비트급의 초강력 스피드 (32비트 RISC CPU 2개로 2배의 게임속도)
- ♦1670만 컬러와 3차원 입체화면의 살아 있는 애니메이션
- ♦충격 입체 리얼사운드 (PCM 32채널)

■ 구입처

삼성게임기 전문점, 삼성 게임 프라자, C&C대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터

1. 새턴 2인용 패드 (SATURN-0001) 별매
   권장소비자가 : ₩25,900
2. 이전에 새턴을 구입하신 고객에게는 3만원 상당의 새턴용 "호환 컨버터"를 구입한 대리점에서 무상 제공합니다.

✣ 천리안, 하이텔, 나우누리, 유니텔에서 "GO SEC" 에 접속하시면 삼성전자 게임정보를 얻으실 수 있습니다. ✣

접속방법: 천리안 GO SEC - 게임기 / 소프트웨어(33) - 소프트웨어 / 악세사리(2)
하이텔 GO SEC - SW / 게임기 / PICO(11) - 소프트웨어 / 악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(22) - 소프트웨어 / 악세사리(2)
유니텔 GO SEC - ● SW / 게임기 / 유아용 컴퓨터

불법제품은 사지도 팔지도 맙시다!

불법복제품은 삼성 홈게임기의 고장의 원인이 될 수 있고 A/S도 받을 수 없습니다. 뿐만아니라 심의를 거치지 않은 불법유통팩은 어린이 및 청소년들에게 나쁜 영향을 줄 수 있습니다.

삼성새턴 대표작 소개



▶버쳐캅



▶버쳐파이터 Ⅱ



▶팬저 드라군



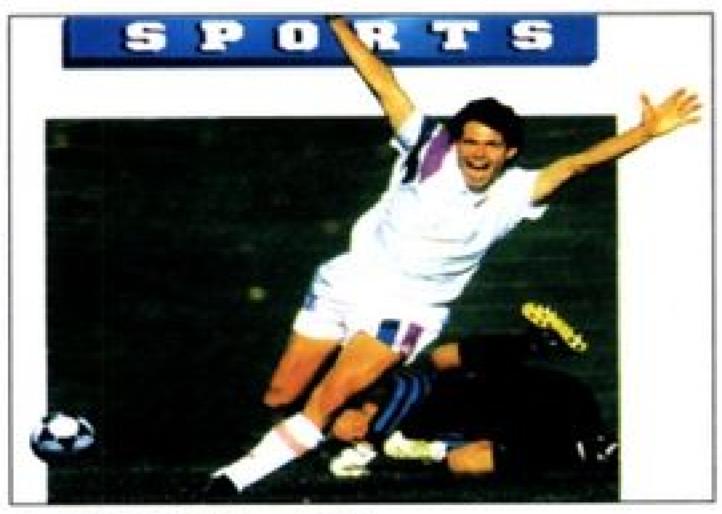
▶세가 랠리 참피온쉽



▶버파 리믹스



▶데이토나 USA



▶월드 와이드 사카

게임 문의 서비스

월~금요일 오전10시~오후 6시
토 요 일 오전 10시~오후 1시
TEL:259-2750
259-2751

※S/W발매가격: ₩74,000

C&C

고객상담실
- 수신자 부담전화: 080-022-3000
- 직통: (02)541-3000

■국내 영업본부
C&C 판매사업부
서울시 중구 남대문로 5가 84-11
(세브란스 빌딩18층)
HE영업부
TEL:(02)259-2971~7

■삼성 게임기 전문점
- 서울 : 주)하이콤 (02)717-7140
주)게임라인 (02)713-7033
주)아람 (02)715-5828
주)멀티테크 (02)703-4658
포스트 (02)715-3393
주)광복(부산) (051)246-6565
한국게임(대전) (042)636-8664

삼성새턴

Smart & Soft

SAMSUNG 삼성전자

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

금월의 우수체인점

소비자 여러분께 협조 바랍니다.

요시아일랜드 불법복제 팩을 구입하신 소비자께서는 구입하신 게임점의 내용을 적으시고 당사로 보내주시면 정품으로 교환하여 드립니다. 불법 복제 S/W가 뿌리뽑힐수 있도록 여러분의 적극적인 협조바랍니다.

연락처: (주)하이콤 총무부 795-5765




서울사당점
대표:김운중
594-6172
동작구 사당3동




경기 금촌점
대표:김일형
(0348)941-3719
금촌읍 시외버스
서부터미널 건너편




이리 동산점
대표:
(0653)857-9638
이리시 주현동
주택은행 옆




분당 야탑점
대표:한영숙
(0342)708-4007
분당구 야탑동
정우상가1층

점포	전화
서울 약수점	234-1215
서울중화점	436-7718
서울방이점	203-6691
서울 월계점	919-5911
서울구의점	456-2561
서울우면동점	579-6426 (코오롱상가 1층)
서울대림점	843-4622
서울자양점	447-9356
서울신천점	423-2252
서울흑석점	813-7577
서울구로점	863-2055~6
서울화곡점	601-5597
서울개포점	3461-2315
서울신림점	888-3960
용산1호점	714-4556
서울창동점	994-1467
서울송파점	420-6792
서울삼선교점	745-3837
용산2호점	3272-3838~9
서울행당동점	299-7158
서울둔촌점	487-6393
서울오목점	645-9313
서울상계점	932-5264
서울사당점	594-6172
서울가양발산점	690-7264
서울거마점	401-1510
서울중계점	937-2272
인천만수점	(032)469-6654 (대양프라자 1층)
경기 중동점	(032)666-0621
경기 하남창우점	(0347)795-0970
분당야탑점	(0342)708-4007 (정우상가1층 102호)
안양평촌점	(0343)59-0278~9
서울미아점	982-5753
서울명일점	488-8604
서울천호리빙점	474-1945
서울시흥점	895-8075
서울상도점	824-6275~6
경기금촌점	(0348)941-3719
경기 장현점	(0346)572-7508 대영아파트상가112호
경기구리점	(0346)555-7939
일산점	(0344)913-6406 태영프라자 3층 341호
분당서현점	(0342)701-4949 우성종합상가 C동 126호
경기여주점	(0337)86-9759
소공동점(롯데)	
미아점(신세계)	
서울대치점	565-2252
서울 아현점	312-3764
서울용산점	717-7140~1
안산월피점	(0345)84-6326
일산주엽점	(0344)916-1405
경기포천점	(0357)541-2053 32-8827
수원종로점	(0331)251-1617
분당푸른마을점	(0342)711-3595~6
경기안성점	(0334)74-5364

애니메이션 어드벤쳐의 최절정!
한편의 영화를 보듯 게임을 즐긴

카리브해에서 펼쳐지는 음모와 미스테리!

퇴역군인 파일럿 단은 은사인 마틴교수의 부탁으로 화물을 수송하게 된다. 수송중 카리브해의 상공에서 갑작스런 낙뢰를 맞아 화물이 파괴되면서 이상한 괴물이 나타난다. 단과 그의 친구 고든은 괴물에게 습격을 당하고 수송기는 카리브해에 추락한다. 병실 침대에서 눈을 뜬 단은 카리브해에서 자신을 구출했다는 해군장교를 만나게 되지만 병실문이 굳게 잠겨있고 밖으로 나갈 수 있는 방법이 없음을 알게된다. 이제부터 단에게 죽음의 위협이 시작되고..



특징

- 3,000장 이상의 동화를 통해 느끼는 영화같은 영상미
- 정상급 성우들의 완벽한 한글화 작업으로 듣는 실감나는 사운드
- 고난이도의 게임 전개 방식을 배제한 EASY-PLAY
- 화면에서 시선을 돌릴 수 없는 빠른 진행의 스토리
- 고대유적, 열대정글, 비밀군사기지 등의 현장감 나는 화상
- 퍼즐게임과 코믹한 요소들이 주는 흥미로운 구성





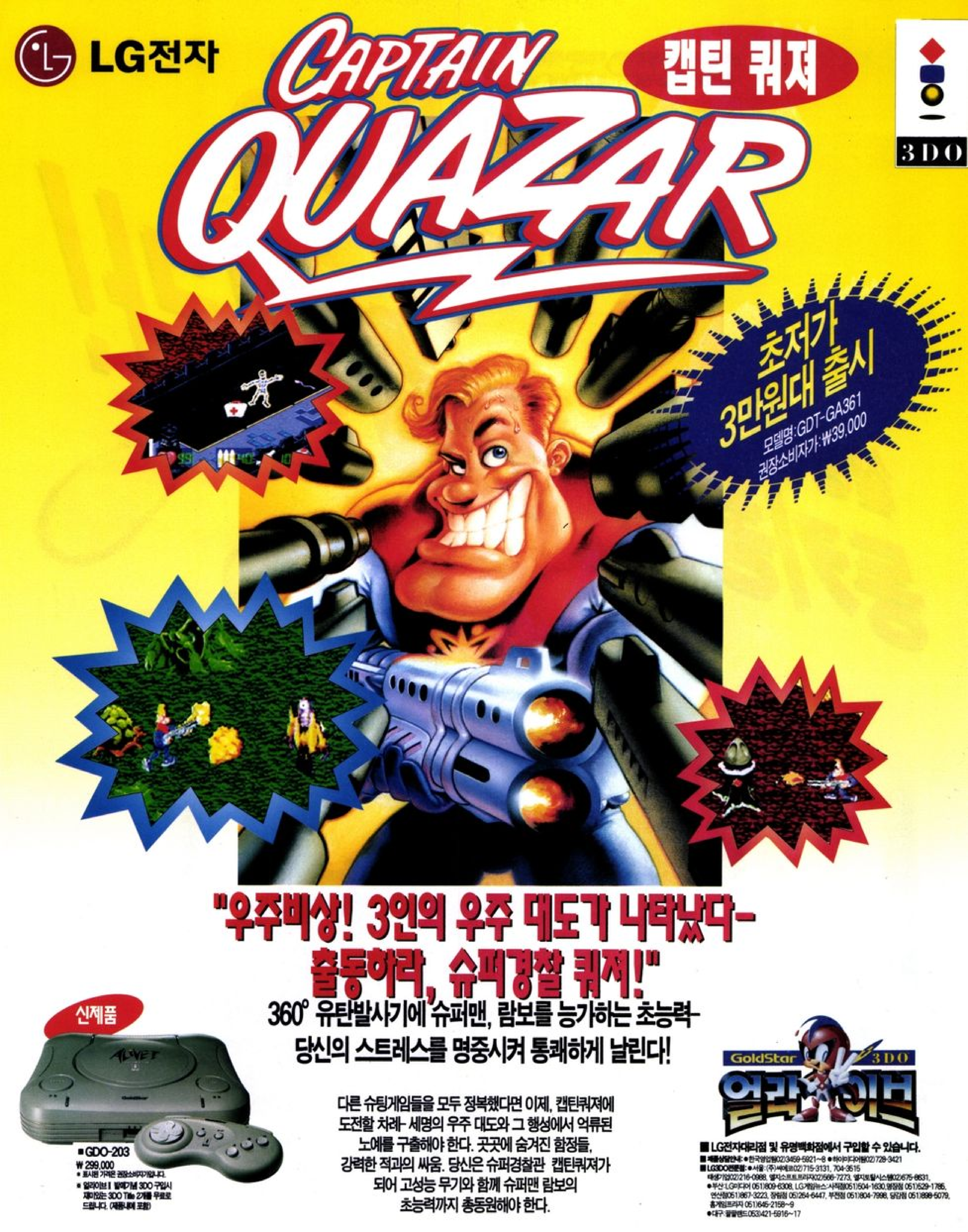



SAMSUNG
삼성전자
다!
시스템 요구사항
● 486DX 33MHZ 이상
● 8MB이상
● Windows3.1,Windows 95
● SVGA대응 칼라 모니터
● 256칼라 지원 비디오 카드
● 2배속이상 CD-ROM 드라이브
● 사운드블래스터 호환 카드
총판매원:
하이콤
개발원:
D U A L
CORPORATION
PONY CANYON
PONY CANYON INC.


감동의 시작
고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.
하이미디어
Play the Future today
드디어 나도 3DO 얼라이브의 주인공!
GoldStar
신제품
GDO-203
₩299,000
20만원대 32비트 게임기-
3DO 얼라이브 II
나도 이제 환상의 32비트 게임을 즐긴다! 비결이 뭐냐구?
하하, 나는 정보가 빨랐거든. 알고보니까 재미는 똑같은데
다른건 비싸고, 3DO 얼라이브 II는 거우 반값이지 않겠어?
그래서 엄마에게 말씀 드렸더니, "우리 아들 똑똑하네!" 하고
기분좋게 웃으면서 사주시더라구. 내 친구들도 요것만 알면 될텐데…
LG 3DO「얼라이브 II」는 20만원대니까,
엄마 부담이 반으로 줄어든다는 사실을…
GoldStar 3DO
얼라이브 II
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
LG전자
대히트 예감!
초저가 출시예정 – 순수 국내 제작된 완전 한글화 타이틀
■ 극초호권 (대전액션)
■ 배틀 블루스 (어드벤처)
■ 아마게돈 (슈팅)
「LG 3DO 얼라이브」는 재미있는 타이틀이 많아서 더 신나요.



LG전자
3DO
BLADE FORCE
블레이드 포스
초저가 3만원대 출시
모델명:GDT-GA351
권장소비자가:₩39,000
6°
"헬리팩 비행으로 메가그리드의 하늘을 지켜주시오~"
- 프란쯔 그루버트 박사 -
상하좌우 입체콘트롤, 실제각도로 보이는 초실감 3D 공중비행-
메가그리드의 하늘을 지키는 당신은 바로 블레이드 포스
단 하나뿐인 헬리팩 비행복을 갖고 있는 당신에게 배달된 소포-거기엔 메가그리드의 상황과 헬리팩 비행훈련에 대한 최신 기술관련 자료들이 동봉되어 있다. 최단시간에 헬리팩 비행기술을 익혀내야만 하는 당신 - 현실과 같은 사실적 배경과 시야각도에 빠져들며 당신은 메가그리드의 운명을 책임지게 된다.
GoldStar 3DO
얼라이브
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
신제품
ALIVE II
GoldStar
■ GDO-203
₩ 299,000


LG전자
CAPTAIN QUAZAR
캡틴 퀴져
3DO
초저가 3만원대 출시
모델명:GDT-GA361
권장소비자가:₩39,000
"우주비상! 3인의 우주 대도가 나타났다-
출동하라, 슈퍼경찰 퀴져!"
360° 유탄발사기에 슈퍼맨, 람보를 능가하는 초능력-
당신의 스트레스를 명중시켜 통쾌하게 날린다!
신제품
■GDO-203
₩299,000
다른 슈팅게임들을 모두 정복했다면 이제, 캡틴퀴져에
도전할 차례- 세명의 우주 대도와 그 행성에서 억류된
노예를 구출해야 한다. 곳곳에 숨겨진 함정들,
강력한 적과의 싸움. 당신은 슈퍼경찰관 캡틴퀴져가
되어 고성능 무기와 함께 슈퍼맨 람보의
초능력까지 총동원해야 한다.
GoldStar 3DO
얼라이브
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.


SUPER 슈퍼 동키콩 2
DONKEY KONG 2®
실종된
동키콩을 구출하라!
"나도 구출해줘, 잉~"
확인! 홀로그램스티커
홀로그램스티커가 붙어있지 않은 불법소프트웨어는 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치며, A/S를 받을 수 없습니다.
구입하시기 전에 홀로그램스티커를 반드시 확인하시기 바랍니다.
화이터즈 히스토리
태권도
슈퍼마리오 올스타즈
메가맨 X
NBA JAM T.E.
한국프로야구


ROLE PLAYING GAME for Windows95
윈도95용 RPG로 세계를 정복한다
대왕신전기, 천년의 신비를 벗긴다!
수중능의 비밀을 찾아라!
경주를 무대로 역사와 함께 어우러지는 장대한 액션드라마!
놀랍도록 화려하고 매끄러운 액션의 세계로 오십시오.
당신에게 일본의 제 2의 침략을 막는 역사적인 임무가 주어질 것입니다.
대 왕 신 전 기
大王神傳記
RICEZET
Copyright by 1995 RICEZET Entertainment., Inc. All right Reserved.
All of graphics & symbol Designe by DL communication.
TAELIM TEL(02) 425-3180
한글 Windows 95 전용 640X480의 256칼라 32Bit Midi 사운드 지원 조이스틱, 조이패드 지원



멀티미디어의 뉴 프론티어
주머니가 빵빵한건 재미가 꽉 찼기 때문!
확인! 홀로그램스티커
홀로그램스티커가 붙어있지 않은 불법소프트웨어는 미니컴보이에 치명적인 해를 끼치며, A/S를 받을 수 없습니다.
구입하시기 전에 홀로그램스티커를 반드시 확인하시기 바랍니다.
TETRIS
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
B
A
재미있는 현대미니컴보이 —
어디서나 쉽게 즐기세요.
주머니에도 가방에도 쏙 들어가니까
어디서나 쉽게 즐길 수 있는 미니컴보이 —
재미있는 젤다의 전설, 슈퍼마리오 랜드 II 도
친구들과 함께 즐기면 더욱 신나요.!
미니컴보이, 동나기 전에 빨리 서두르세요.
미니컴보이
COMBOY
게임기대리점
■ 미니 컴보이 소프트웨어
서울시 강남구 역삼동 705-19 (보람금고빌딩 10층) 게임기 영업부 : 전화 527-2584~6
엑스큐
솔라 스트라이커
야구
테니스
골프
벽돌부수기
수퍼마리오 랜드
수퍼마리오 랜드 II
수퍼마리오 랜드 III
동키콩
젤다의 전설
테트리스 2
와리오 블래스트
현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
HYUNDAI

멀티미디어의 삼성전자

2095년. SWC 우주군 제 3함대에 한대의 아스트로 카운터가 실전 데이타 수집을
위해 배치된다. 지구권 유수의 기업으로 급성장하고 있는 뉴로크라프트 사가 제작한
이 아스카의 별명은 불기둥. 기존의 아스카와는 다른 레벨의 성능을 갖추는 것을
목표로 하는 아르테미스 프로젝트 아래 제작된, 아직 개발단계의 프로토타입 1호기이다.
이 기체의 테스트 파일럿은 뉴로크라프트 본사에서 파견된 21세의 여성 서린.
그러나 그녀는 단절된 장면과 어휘로 구성된 무언가 어두운 기억이 자기 자신을 지배하고
있는 듯한 느낌을 불기둥의 시험 테스트
첫날부터 지우지 못하는데...
그리고 세번째 날. 테스트 에어리어에서 의문의 사고가...

ASTROCOUNTER OF CRESCENTS

불기둥 크레센츠



장르 : 액션 아케이드
용량 : CD-ROM 1장
사운드 : 사운드 블러스터 호환
기종 : IBM PC 486 이상
가격 : 33,000원

천리안, 하이텔, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.

접속방법 : 천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(33) - 소프트웨어/악세사리(2)
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(11) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(22) - 소프트웨어/악세사리(2)
유니텔 GO SEC - S/W/게임/유아용컴퓨터 - S/W / 주변기기

개발원: S&T On-Line

판매원: SAMSUNG 삼성전자

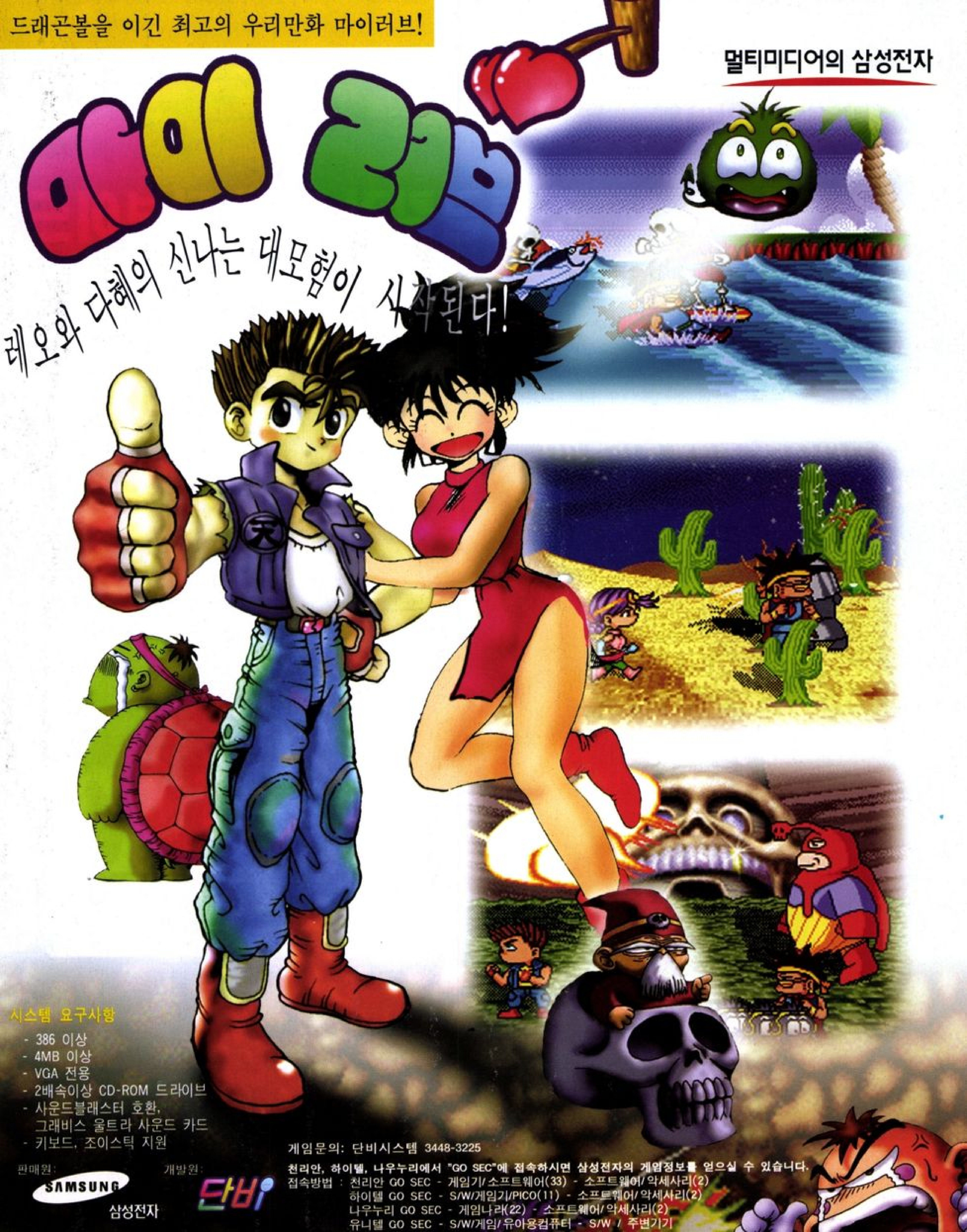
제품문의 : S&T On Line (02)538-7897~8



멀티미디어의 삼성전자
stop watching, now play!
이젠 보고만 있지 마라!
장편 농구 에니메이션의 한가운데에 당신이 선다
마지막승부 2 on 2
CD-ROM
THE LEGEND OF STREET BASKETBALL
게 임 같 은 영 화 , 영 화 같 은 게 임
농 구 를 밥 보 다 더 좋 아 하 는 사 람 들 이 만 들 었 습 니 다
장르: 인터렉티브 에니메이션
사운드: Sound Blaster 호환카드
기종: PC-486DX 이상,
Mac-68040 CPU 이상
용량: CD-ROM 2장
· 천리안 · 하이텔 · 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면
삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다
· 접속방법
: 유니텔 GO SEC - S/W / 게임 / 유아용컴퓨터
- S/W / 주변기기
: 천리안 GO SEC - 게임기 / 소프트웨어(33)
- 소프트웨어 / 악세사리(2)
: 하이텔 GO SEC - S/W / 게임기 / PICO(11)
- 소프트웨어 / 악세사리(2)
: 나우누리 GO SEC - 게임나라(22)
- 소프트웨어 / 악세사리(2)
SAMSUNG
삼성전자



뿌요뿌요
멀티미디어의 삼성전자
네가지색의 요정과
함께하는
새로운
테트리스 게임, 뿌요뿌요
장 르 : 아케이드
사운드 : Sound Blaster Pro 호환 카드
기 종 : 386 이상의 MS-Windows 3.1이 동작하는 PC
환 경 : 4MB 이상의 램, 6MB 이상의 하드 여유공간
가 격 : 29.700원(VAT포함)
천리안, 하이텔, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.
접속방법 : 천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(33) - 소프트웨어/악세사리(2)
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(11) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(22) - 소프트웨어/악세사리(2)
유니텔 GO SEC - S/W/게임/유아용컴퓨터 - S/W / 주변기기
개발원
Korea Cross Technology
SAMSUNG
삼성전자
©Compile ©1995 QUEST/BOTHTEC ©1995 MICRO VISION



드래곤볼을 이긴 최고의 우리만화 마이러브!
멀티미디어의 삼성전자
마이 러브
레오와 다혜의 신나는 대모험이 시작된다!
시스템 요구사항
- 386 이상
- 4MB 이상
- VGA 전용
- 2배속이상 CD-ROM 드라이브
- 사운드블래스터 호환,
그래비스 울트라 사운드 카드
- 키보드, 조이스틱 지원
판매원:
SAMSUNG
삼성전자
개발원:
단비
게임문의: 단비시스템 3448-3225
천리안, 하이텔, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.
접속방법 : 천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(33) - 소프트웨어/악세사리(2)
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(11) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(22) - 소프트웨어/악세사리(2)
유니텔 GO SEC - S/W/게임/유아용컴퓨터 - S/W / 주변기기



CD-ROM Game
Interactive Movie
오직 육감으
초특급킬러 엔젤 디보이드
데쓰마스크 첫공개
DEATH MASK 전세계 동시 출시!!
PC용 전세계 최초 출시!!
DEATH
새로운 게임 장르 창출! 본격
새로운 GAME 장르를 창출하는
야심의 신호탄 HI-END MOIVE
PlayStation, 3DO
Saturn용으로 동시출시
헐리우드 배우들의 라이브 액션과
최신 SFX. 3D그래픽의 첨단합성기법
What if you awoke with someone eles's identity?
What if that person is your arch enemy?



동키콩 2—아빠 동키콩을 구하러 떠나는 신나는 모험여행!

실종된 아빠 동키콩이 갇혀있는 크레믈린섬—
아기고릴라 디디와 딕시의 멋진 콤비플레이 기술을 발휘하라!
3차원이니까 스테레오사운드니까 오싹오싹 실감나는 동키콩2



슈퍼컴보이 COMBOY

무단복제! 무단 복제 소프트웨어는 정상적인 유통질서를 어지럽히고 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치므로 절대 사용을 금하시기 바랍니다.
또한 무단복제 소프트웨어 취급점을 저희에게 알려주시는 분께는 감사의 보답으로 소정의 사은품을 직접 우송하여 드립니다.

서울시 강남구 역삼동 705-19(보람금고빌딩10층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6



슈퍼 동키콩



슈퍼마리오 카트



슈퍼마리오 월드



요시 아일랜드

현대전자 대리점

(주)멀티테크	703-9346
(주)하이콤	796-5765
(주)게임라인	713-7033
(주)아 향	715-5828
게임랜드	712-3682
(주)고봉산업	706-8602
게임토피아	(064)52-2522
삼미정보통신	533-0066
(주)서울전자유통	7074-816

현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
HYUNDAI



Big Game
4CD
DOS용
HI-END THEATER
ELECTRIC DREAMS INC.™
로 승부한다
와의 숨막히는 감각 대결
100% 한국어 지원
20여명의 외화 성우가 동원된
한국 최초의 완벽한 한국어 더빙
MASK
HI-END 무비 인터액티브 게임
Internet Address: http://www.vantan.co.jp/
두뇌, 육감, 순발력이 요구되는
완전 일인칭 시점의 리얼한 상황전개
진행과정에 따라 결말이 달라지는
'HI-END' 인터액티브 무비게임
비밀이 부르는 복선의 연속과
중후한 스토리전개
제작원 SAMSUNG
삼성영상사업단
서울특별시 강남구 대치 4동 889-11대치빌딩 19층
TEL:3458-1311~8 FAX:3458-1328~9
판매원 DAOU (주)다우기술
TEL:3450-4500(안내) FAX:552-0986
소비자상담 : 클로버서비스 080-022-3883 하이텔, 천리안 "GO DAOU"


NBA
NBA Final League
피펜의
길거리농구
스코티 피펜과
1:1대결을!!
시스템요구조건
컴퓨터: IBM PC 486 25MHz 이상
메모리: MB 이상
운영체제: DOS 3.2이상
비디오:
조종장치: 조이스틱,마우스
음향카드: 사운드 블래스터 & 100%
그라비스 울트라 사운드,
2배속 CD-ROM 드라이브
Digital Pictures
CD 4장
MPEG 없이 펼쳐지는
100% 풀모션 비디오!!


ZYCLUNT
한국게임의 자존심!
이 시대 최고의 액션이
시작된다.......
세계 유명 게임 퍼블리셔들이 감탄한
액션게임의 진수 !!
96년 3월 (APOGEE-Formgen) 을 통한
전세계 발매로 이어집니다.
절찬리
판매중!!
이 모든 것을 하나의 게임에 담았습니다.
▶ 다중 스크롤
▶ 특수화면 효과 기술
▶ 거대한 다관절 캐릭터
▶ 초고속 화면 제어
▶ 8채널 이상의 고음질 사운드
총판매원
MultiCity
(주)멀티그램
PHANTAGRAM
IBM PC (386이상,4MB 이상의 메모리, CD-ROM)
사운드 블래스터, 조이스틱지원
Inter game
Intergame은 미원정보기술(주)
이 브랜드는 게임 소프트웨어의
토탈브랜드 입니다.


무인도이야기
서바이벌라이프 시뮬레이션!

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

기적적으로 생존한 당신은 무인도에서 탈출할 수 있을까?
어드벤쳐와 RPG의 요소가 담긴 본격 서바이벌 시뮬레이션 게임 탄생!

서기 199X년, 주인공은 국제환경포럼의 초청으로 해외로 출발하기 위해 비행기에 탑승하게 된다. 그러나 갑자기 비상벨이 울리고 기적적으로 생존한 주인공은 해상을 표류하는 서바이버가 되어 결국 무인도에 도착하게 된다. 그 후 망연자실해 있는 주인공 앞에 5명의 생존자가 나타나는데...



서바이벌 라이프의 리더는 바로 당신이다!

당신은 5명의 동료들과 협력하여 탈출에 필요한 아이템을 작성, 발견한다. 물론 250 여가지의 아이템을 동료들이 제대로 활용할 수 있도록 성장시켜야만 한다.





리더의 상황판단으로 변화되는 엔딩!

당신은 섬내에 산재되어 있는 서바이벌 아이템과 그에 관한 힌트를 가지고 정확하게 상황판단을 하여 동료들을 지켜야만 한다. 악몽의 연속인 이 무인도로부터 동료들과 함께 탈출하는 것이 최고의 엔딩이다.





사용환경

- 권장기종 : 486PC 또는 상위기종
- 미 디 어 : 플로피디스크
- OS: MS-DOS5.0 이상
- 사 운 드 : 사운드블래스터 100%호환카드
- 마우스필수

KSS

Copyright © KSS

DAOU (주)다우기술

서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩

TEL: 3450-4500(대표) FAX: 552-0986

- H/W 문의 및 A/S (032) 653-9471
- S/W 문의 및 A/S (02) 3450-4710
- 소비자 상담: 클로버서비스 080-022-3883
  하이텔 천리안 "GO DAOU"


ROCKET SCIENCE GAMES
Big Game
3CD
WINDOWS 95호환
공룡대반란
제2의 대격동
세계적인 게임개발사 로켓사이언스의 본격 슈팅 어드벤쳐 CD-ROM게임
지금으로부터 600년후 제너자의시대가 펼쳐진다.
대학살로 찢긴 지구의 도시들, 천계의 정글, 돌연변이 공룡의 출현.
이 절망적인 상황에서 여러분이 주인공이 되어 제2의 대격동을 막아야 한다.
Cadillacs AND DINOSAURS
잘못된 판단은 공룡에게 죽음을 당한다
돌연변이 공룡은 당신의 모든 움직임을 주시한다
반응로에서 마지막 죽음의 그림자를 경계한다
제조원
SAMSUNG
삼성영상사업단
NICES
나이세스
TEL 3458-1311~8 FAX 3458-1328~9
판매원 (주)다우기술
TEL (02)3450-4500 FAX 552-0986
소비자상담 클로버서비스 080-022-3883 하이텔.천리안"GO DAOU"



상상을 초월하는 초인들의 결투 !
태양계를 중심으로
자치권을 확보하기위해 우주 최대의 반란이
일어난다.
◈ 특징
• 간단한KEY조작
• 3가지 모드형식의 게임
• item 획득과 보너스
• 모듈 사운드
• 워프 방식이동
• 그래픽(직접 확인 하시고 판단하십시요.)
• 초당 70프레임
◈ 사양
486DX이상 (RAM 4M)
옥소리(PCM방식)
문의(개발원) : (02)-911~0957
동아출판사
미디어파크
개발원 연우소프트
협력팀 데카
MUTANT
DNA

동아출판사

동아가 만드니까

재밌다! - 다양하다!



젠더워

통제 불가능 - 기상천외한 성의 대결이 펼쳐진다



킹덤 오 매직

수려한 자태의 금발 남녀들과 함께 -
떠나자, 즐거운 과거로의 여행!



뮤턴트 디앤에이

23세기 우주는 내가 지킨다



팝업 컴퓨터

알파벳따라 즐거움이 다양 -
지루한 건 참을 수 없다



아파치

최강 전투헬기 시뮬레이션 게임
무적의 헬파이어 탑재! 이제 남은건 승리뿐이다



낚시 챔프

수면위로 차오르는 월척예감과
함께 떠나는 신나는 낚시여행



섀도우 오브 캐른

캐론성을 사수하라!
의적퀸이 펼치는 통쾌한 액션 어드벤쳐게임



익스플로레이션

미지의 신대륙에서 펼쳐지는
혁명과 탐험의 대서사극

구입문의처

■ 서울
- 멀티타운 (02)704-0065
- 시스텍 (02)3272-0838
- 케이티시스템 (02)704-5977
- 타임소프트 (02)782-6430
- PC하우스 (02)213-0755
- 아라수미디어 (02)705-1317
- CD피아 (02)705-1861~2
- 사이버미디어 (02)705-1895
- 빌트인씨디 (02)715-8158
- DREAM ARTS (02)706-8231

■ 경기
- LG컴퓨터월드 (0331)254-2580
- 경인문고 (032)613-2197
- 뉴미디어컴퓨터 (032)513-6210

■ 부산
- 예일컴퓨터 (051)633-4242

■ 대구
- 대구미디어파크 (053)427-4612

■ 대전
- 탑솔유통 (042)632-4650~1
- 홍명매장 (042)255-5947~8
- 대전컴퓨터 (042)621-2533

■ 전북
- PC마트 (0652)68-6563

■ 광주
- 그린미디어 (062)224-7575

미디어파크

미디어파크는 동아출판사 직영점입니다.
제품구입처: 용산전자랜드 신관318호
Tel : 3272-2122~3

8BIT게임기 불량율 제로 선언!

게임덩크·64

◀한글64 게임내장/유무선 TV연결형▶



소개합니다!

- ▶한글 64내장형본체형 2종류
- ▶유무선(TV 무선 연결형)
- ▶양면 PCB채택-견고성
- ▶RF단자 금도금
- ▶소비자 가격 정착, 고마진 보장
- ▶기간없이 100% A/S및 교체
- ▶최고급 부품사용
- ▶선명한 화면(확인해 보세요!)
- ▶보급형도 공급함(내장게임 없음)
- ▶전화주시면 샘플 보냅니다.
- 타 도매 품목 안내자료 동봉)

전국 소매 취급점 모집중! 서두르세요!

◈자격요건◈

- ▶3평 이상 소매점 및 도매점
- ▶지방 상권 장악 할 분
- ▶프로정신 강하고 믿고 거래할 분

◈혜 택◈

- ▶지역 상권보장
- ▶타 도매품목 지원
- ▶3개 잡지 무료광고
- ▶소량도 공급가능
- ▶수리용 소모품 공급
- ▶100% A/S및 교체

물건 받으신 후 입금 하세요

공급원:요술궁전 TEL:(032)518-2331~2/ 1491/ 4089

인천 광역시 부평구 부평3동 274-48

CD게임방 체인점!

• • • • • • • • • CD로 즐기는 환상게임과 도심형 테마파크 • • • • • • • • •

'96년도 최고의 유망사업!

ARMAGEDDON 21 CD게임방/버츄얼파크!

아마게돈 21세기의 특징

1. 지속적 영업관리, 월별필수신종 CD 선정보급
2. POS(매장관리시스템)지원 영업극대화
3. 3차원 입체영상, 입체 돌비 음향채택
4. 개별방으로 구성되어 박진감을 더한다.
5. VR(가상체험)게임기 입체적 도입
6. 생동감 있는 바디사운드
7. 최고의 통신관리시스템 채택
8. 영업신고제(비디오물 감상실업)으로 장소에 구애받지 않는다.

CD게임방: 아마게돈 21





테마파크: 아마게돈 21 버츄얼파크







아마게돈 21체인점만의 특전

1. 32비트 게임기 전기종의 모든 게임을 각방에서 자유자재로 이용할 수 있다.
2. ARMAGEDDON 게임CD 발매 예정
3. 업주님에게만 비밀로 하는 매상관리시스템
4. 체인점에 한하여 가상체험기(VR기) 염가보급

아마게돈21 버츄얼파크

1. 고객의 흥미를 유발하는 특유의 구성
2. 선진국형 도심형 테마파크
3. 보올링장 극장건물 등의 다기능화 수지개선 및 부동산가치 증대
4. CD게임방과 동시구성 상호보완효과

문의처

서울시 용산구 한강로2가 256-1
미도빌딩 3F 아마게돈 21 체인산업본부 대표전화:(02)798-7308

◆CD방 체인점: 가리봉점, 대전둔산점, 안산점
◆버츄얼파크: 대구영산보올링장내 가상체험관
◆지역별문의처: 대구(053)422-2945, 경북(053)951-3917, 대전(042)581-8694, 서울(02)796-3096, 충남(042)486-1062, 부산(051)757-5555, 마산(0551)45-8584, 용산(02)706-7720, 대림상가(02)269-0504

아마게돈 21세기™
ARMAGEDDON 21

ARMAGEDDON21 PROVIDER OF TOTAL ENTERTAINMENT



퓨리 3

■ 가격 : 55,000원

■ 가격 : 사이드와인더 44,000원
사이드와인더 3D Pro 110,000원

출격! 내 손 안에 우주의 평화가 달려있다.
특명! 위협받는 8개의 행성을 구출하라.

현실처럼 생생한 실감화면
현실을 압도하는 전투화면

때론 조종사의 눈으로
때론 사용자의 시선으로 –
3가지 형태의 비행모드



사용환경 • 486 DX2/66MHz이상 • SVGA Video card • 최소 8MB RAM • 2배속 이상 CD – ROM Drive • 256칼라 지원 Display • 윈도우 3.1, 윈도 95, MS-DOS 5.0 이상 • 조이스틱, 마우스, 키보드 사용가능 • 사운드 카드

윈도95 게임엔 짝~이다!

마이크로소프트사가 개발한 3차원 조이스틱 – 사이드와인더

우와~ 조금만 건드려도 실감이 짜릿!

살아있는 움직임— 이제, 3D 게임엔
3D 조이스틱, 사이드와인더죠.!

윈도95 게임의 느낌이 생생!

8채널의 막강한 파워,
윈도95 환경의 게임에 그만이죠.

윈도95 게임 –
소프트뱅크가 함께합니다!

SOFT BANK 소프트뱅크
전화 : 716-5511 팩스 : 716-5553



KOGADO
Software Products
시뮬레이션 게임의 명가
소프트뱅크
독점공급
완전 한글판
일본 3대 전략 시뮬레이션의 최고봉 !
코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX
전략 시뮬레이션 게임의 새로운 재미 -
코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX(Schwarzschild EX)
일본의 3대 시뮬레이션 게임의 하나로
코가도 스튜디오사가 제작하고
(주)소프트뱅크가 국내 독점 공급하는
새로운 방식의 전략 시뮬레이션 게임 !!
Schwarzschild EX
슈바르츠쉴트는 가상의 우주속에서 벌어지는 배신과 사랑, 그리고 그로인해 벌어지는 우주전쟁을 실감나게 그리고 있는 게임.
우주력 3995년 대은하는 칼레온 국왕의 통치하에 평온한 나날을 보낸다. 하지만 이 평화는 오래가지 못하여 반란군에 의해 깨지고,
대은하 제국은 위기에 빠지게 된다. 한편 이 소식은 다른 별에 유학중이던 국왕의 아들 클라이프의 귀에 들어가게 되고
급거 귀성한 클라이프는 위기에 빠진 대은하를 구하기 위해 반란군과 우주 전쟁을 벌이게 되는데...
エクタシス
アクティオ
フォルース
SOFT BANK 소프트뱅크
서울시 용산구 갈월동 92 용산빌딩 10층
TEL:(02)716-5511 FAX:(02)716-5553

신세대 게임챔프

게임을 알면 게임챔프가 있다는 걸 알게됩니다!!

CONTENTS

APRIL 1996.4 Vol. 41



권해 자이

누구나 나름대로의 뚜렷한 주관을 가지고 있다. 쉽게 표현하면 고집이 세다고들 하는데 그런 평면적인 주관이 아닌, 특히 전문성에 얽혀 있는 사람들의 주관이란 자기 나름대로의 생각 구축이기도 하며 지식에의 회의이라서 늘이 살펴야다.

게임 콘트롤러를 한번이라도 만져본 사람이라면 닌텐도와 스퀘어, 그리고 에닉스의 공식을 자연스레 알게 된다. 막강한 권세를 누리는 대명실 명에 충성스런 마당쇠라고도 표현할 수 있는 시스템에 이상 현상이 온 것이다. 특히 하드웨어로 유명한 닌텐도의 「젤다」, 「파이널 판타지」 시리즈로 유명한 스퀘어사에서.

일각에서는 권해 자이가 없기 때문이라고 한다. 즉 저가경화, 사운드의 질적화, 용량화 등을 핑계로 CD 롬으로 옮겼다고 하고 또 일각에서는 스퀘어가 「슈퍼 마리오RPG」처럼 이후 게이밍 없이 닌텐도롭도 참가하고 소니롭도 참가한다는 것이다. 두번째, 금융쪽이나 경영쪽에 관심이 많은 사람들은 소니가 스퀘어의 주식을 다 사 버렸다는...

이런 의견들이 대두되는 것조차 권해 자이가 아닌가 생각한다. 스퀘어의 참가 사건도 권해 자이가 아닌가 생각한다. 우리가 음비법이 개정되면 시장이 발전하느니 시장이 부활한다느니 하는 것도 권해 자이로, 음비법을 강화해야 한다느니 완화해야 한다느니 하는 것도 권해 자이가 아닌가 생각한다.

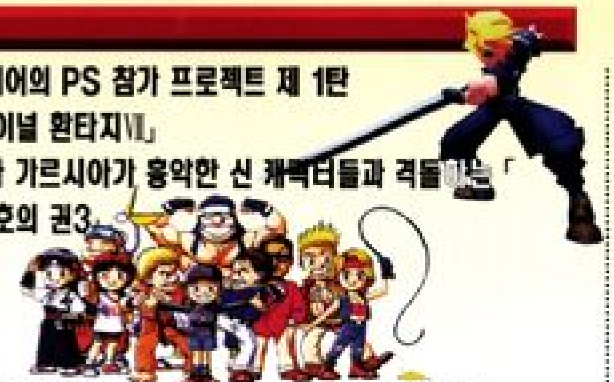
초기의 게임산업이 일본과 거의 비슷한 수준에서 시작했음에도 불구하고 일본은 게임대국, 한국은 게임 수입(불법카피)국이 된 이유를 먼저 파악해야 하지 않을까.

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호

- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

특보



현장 특보



부록



NEWS 라인

게임랭킹

차세대 게임 라인

새턴 라인

플레이 스테이션 라인

비디오 게임 라인



아케이드 라인업

매니어 휴게실



일반 게임정보

애니비전 라인

집중공략



특별기획



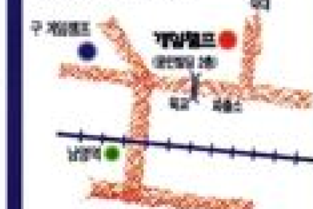
GAME INDEX

IBM PC 게임파워 INDEX

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
편집장/김은현
챔프 취재팀
팀장/송동식
김동욱, 손영국, 고윤오, 이성필, 박지연, 이우진
객원기자/김종철, 채명진, 권영조
통신원/정광선(일본), 최정철(미국), 이성미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽, 안경은
류구현, 최일경
챔프 미술팀
팀장/이동백
부팀장/권상오
양연이
일러스트/박상일
영업팀
팀장/정종현
손용희
관리팀
팀장/김민석
이미자, 박영미
광고팀
팀장/이성현
우진성, 임재종 대리
이성일, 문정철, 방승현
광고미술/김대현 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 운현빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)학원 프린테크
제본/관영제본, 대영상업
출력/선우출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
정가 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4
미술 702-5811/3

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

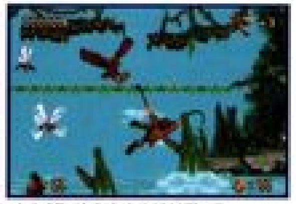


Designed for Microsoft® Windows®95

SOFT BANK 소프트뱅크




난폭한 광도차를 타고가라!
절대 싸우지마라!


악어떼를 위에서의 오싹한 공포!



PITFALL도 즐기고 경품도 받으세요!!

마야의 대모험을 구입하여 주신 모든 분들께 감사드립니다.
구매하신 모든 분들에게 펜티엄 컴퓨터와 티키온, 그리고 광역삐삐를 받을 수 있는 기회를 드립니다.
제품에 동봉된 경품카드를 동전으로 살짝 긁으십시오. 같은 말이 세 개가 나오면 당신은 세상에서 가장 행복한 분이 되십니다. 자세한 사항은 제품 속의 경품카드를 참조하십시오.

세계 최초의 Windows95 Game!

게임 SDK로 제작된 최초의 윈도95 전용게임 PITFALL(핏폴)

윈도 95게임 SDK란?

마이크로소프트사에서 개발한 윈도95용 게임제작도구로서 DIRECT DRAW, DIRECT SOUND, DIRECT PLAY, DIRECT INPUT, DIRECT 3D등, 하드웨어를 직접 제어할 수 있는 5가지 요소로 구성되어 있다.
게임 SDK를 사용하면 32비트 PC의 성능을 충분히 활용한 게임제작이 가능하여 PC에서도 게임기를 능가하는 수준의 게임을 즐길 수 있다.

흉악한 마야전사 자케루아(Zakelua)의 함정에 빠져 유괴된 아버지(Harry)를 구하기 위해 초자연적인 위험이 도사리는 깊고 어두운 열대우림 속으로 모험을 떠나는 우리의 해리 (Harry)Jr. 이제 정글속의 넘치는 스릴과 서스펜스를 해리와 함께 느끼십시오! 멀티미디어의 파워를 실감할 수 있는 13가지 단계의 마야세계가 뛰어난 256칼라로 숨막히게 전개됩니다.
끊임없이 펼쳐지는 사실감 넘치는 애니메이션과 아카데미상을 받은 사운드 델룩스 연구소의 가슴을 울리는 사운드 또한 게임의 재미를 한층 더할 것 입니다.

윈도 95게임
소프트뱅크가 함께 합니다


덩굴 일을 보지마라!


발끝을 조심하라! 악어가 기다리고 있다


재규어맨의 험악한 마수를 조심하라!

최소 시스템 요구사항

- 윈도 95운영체제
- 486/33MHz 이상
- 256칼라 SVGA(640×480)
- 8MB RAM 이상
- 2배속 CD-ROM 드라이브
- 추천사항: 게임패드

ACTIVISION

SOFT BANK 소프트뱅크

총판사 대교컴퓨터


게임CD가 비쌀 이유가 없다?!
WANTED
₩7,000
게임 매니아를 위한
용량파괴 게임CD
더블 빅 게임
#같은 가격에 CD-2장 가득히
#수십 수백 메가의 대형게임만 수록
13,000
CD 2장
탑 게이머
top gamer
가격파괴!
7000원!!
실속파 게이머를 위한
가격파괴 게임CD
탑 게이머
#최신 게임이 CD 1장 가득히
7,000
FIGHTER DUEL
Jaeger Software, Inc.
파워 게이머를 위한
윈도시대 게임CD
윈도 슈퍼게임
#윈도 3.1,윈도 95용 파워게임 총망라
#설치는 쉽고 즐거움은 2배인 윈도우용 게임
10,000
파워 게임
쉐어웨어는 공짜다~
gen
젠컴
서울 서초구 방배2동 456-1 방배종합상가 214호
TEL:3471-4838 FAX:3471-4839
문의처
총판 - 송이정보 나진매장:701-2063 선인매장:706-6684
원효매장:717-1221 광주매장:062-232-0377 공주매장:0416-53-4068
분당매장:0342-714-9928 수원매장:0331-257-8943
대리점 - 소프트밸리:704-4227 한국소프트:711-2700 소프트타운:706-8120
(주)명제:575-5770 게임랜드:712-3682 멀티그램:518-2114 하이시스:701-8539
멀티타운:704-0065 비엔티:719-1445 세진잠실:418-0188

post
삼성 게임기 총판점

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!

체인점모집
TEL:715-3393
FAX:704-1573





▶불법 복제품은 사지도 팔지도 맙시다.
▶독도는 우리땅!
▶2002년 월드컵 유치는 한국에서!



장안평전자랜드 217-1211



구의전자랜드 453-3316

예금주 : 전승수

국민은행:015-01-0622-611
외환은행:209-19-04609-1
농 협:011-01-392188
신탁은행:36301-2151801

통신판매를 원하시면 전화 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

점포	전화
대치점	TEL:555-5415
울산점	TEL:46-3429
안산점	다농마트 (4층) (0345)403-8574
순천점	TEL:(0661)51-5584
화정점	TEL:(062)371-6946
제주점	TEL:(064)33-4436
평촌점	TEL:(0343)83-6696
신월점	TEL:699-0687
부천점	TEL:(032)612-9676
목포점	TEL:(0631)79-8907
울산점	TEL:67-8249
우리컴퓨터	TEL:587-7856
이리점	TEL:(0653)857-8235
안양점	TEL:(0343)45-6634
양산점	TEL:387-0830
마산점	TEL:(0551)48-0016
마산2점	TEL:(0551)97-9881

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

SAMSUNG 삼성전자

축 OPEN

전자랜드 평택점 OPEN기념 퀴즈 「왕중왕」 선발대회

일시:3월17일 (2시~6시)
장소:전자랜드 평택점
문의처:(0333)667-9214
(02)715-3393





메기병장 이상운 팬사인회 및 사은품 증정

시상내용

왕중왕(1명):삼성새턴 1대
최우수상(1명):슈퍼 알라딘보이 1대
우수상(5명):월드콤X-Ⅱ
장려상(5명):슈퍼콤X
참가자 전원에게 시계, T셔츠, 필통 증정

전자랜드 용산점 702-0212

전자랜드 안양점 (0343)24-5444

전자랜드 구의점 453-3316

전자랜드 장안점 217-1211



TEL:715-3393 FAX:704-1573

매장	전화
보광컴프라자	TEL:(032)679-4768
포스트	TEL:835-7468
게임뱅크	TEL:(0342)716-5531
속초점	TEL:635-4705
알라딘	TEL:(032)651-6964
포스트성내점	TEL:487-4920
올림픽선수촌	TEL:704-1573
송원백화점	TEL:510-7690
광주점	TEL:522-5611~2
가든백화점	TEL:230-2442
군포점	TEL:(0343)59-4242
광주염주점	TEL:(062)373-3871
인천간석점	TEL:(032)425-8600
안양2점	TEL:(0343)66-8530
안산달려라코바	TEL:(0345)417-1616

부산 게임문화의 자존심

부산 홈 게임프라자

게임기 무상수리 서비스

기종, 구입처와 관계없이 고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로
가지고 오십시오.
연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.(수리실:647-1778)

(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)



신 규 오 픈

상 담 환 영



■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL:(051)645-2158~9
■FAX:647-1778


새롭게 태어난 슈퍼콤 X-PLUS II
●새로운 디자인으로 단장
●42게임에서 64게임으로 확장
●게임의 한글화
●완벽한 무결점 품질
슈퍼콤 X-PLUS II
DuReh
취급점 모집중!
게임기의 선두주자
1.64게임 내장형
2.원격조정
3.스테레오 음향채택
4.원터치 수납방법
5.R/F자동 스위치 채택(A/V겸용)
6.뛰어난 디자인(GD마크 획득)
프로그램 등록번호:94-01-14-2585
공연윤리 위원회 심의번호:G9408-R91
1992 GOOD DESIGN
슈퍼콤 X-PLUS II
두레 엔터프라이즈
서울 마포구 도화동 194-25호
TEL:706-2812~3
FAX:706-2813

게임 매니아 전문점 게임천지

부산 게임문화는 여기에서 시작된다.

게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며 정품만을 취급하여 게임 유저들에게 최상의 서비스를 제공하려고 최고의 노력을 다하고 있습니다.

- ◆게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는 회원제를 하지 않습니다. (그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수 없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.)
- ◆중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입, 저가 판매하고 있습니다.
- ◆전국 어디서나 전화 한통화면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.
- ◆차세대 게임기 소프트를 좀더 빠르게 새로운 소프트를 제공하겠습니다.
- ◆S.S, P.S, P.C-FX, 3DO 차세대 게임소프트 할인판매 실시 (게임천지 회원 및 고객에게 도매가 판매)



■통신판매 예금주:안종열
신탁은행:43104-1575703
농 협:915-12-131274
우체국:601054-0033127

■TEL:(051)647-1770
■FAX:(051)634-3196



VISA WINNERS BC LG

외환비자, 국민, B.C, 위너스 및 은행신용카드 환영
게임천지는 첫째주, 셋째주 휴무입니다.

이제 불법 복제품이나 보따리 물건을 취급하시면 큰일납니다.

전국 게임 매장을 운영하시는 동료여러분!

① 전국 게임 매장이라면 누구라도 현재 많게든 적게든 취급할 수 밖에 없는 불법 복제품이나 보따리 물건(정식심의를 받지 아니한 제품)은 취급할 수 없게 됩니다.

② 1996년 6월 7일 부터 적용되는 「은비법」 관련해서는 게임 매장 운영자라면 누구라도 궁금해 하면서도 어떻게 대처해야 할지 잘 모르실겁니다.

③ 어떤 사람들은 장사 못 해 먹겠다고 하고 어떤 사람들은 그렇게까지 되겠냐고 합니다.

④ 그러나 동법은 확실히 시행될 것으로 판단되며, 참고로 관련 법규를 게재합니다.

⑤ 우리의 생각은 일시적으로 시장이 위축될수 있으나, 정품으로 떳떳하게 경쟁하다 보면 전화위복의 계기가 될것으로 판단됩니다.

⑥ 앞으로 시간이 얼마 남아 있으니 각자 노력하여 피해가 최소화되도록 사전 대비해야 될것으로 생각됩니다.

⑦ 상기건 관련 궁금하시면 전화주세요. 성실히 응답 하겠습니다.
신용과 정성으로 거래하겠습니다.

1996,2,26 (주) 아랑 대표 조랑곤

A Rang

(주)아랑

서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829

관련법규

음비법개정

(25조) 3년 이하의 징역 또는 2천만원이하 벌금
-등록을 아니하고 판매, 배포, 대여, 또는 시청 제공등의 목적으로 음반 또는 비디오물을 제작한 자.
-추천을 받지 아니하고 외국음반 또는 비디오물을 수입 또는 제작한 자.
(26조) 2년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금
-등록을 하지 않고 비디오물을 판매, 배포, 대여 또는 시청 제공한 자.
-심의를 받지 아니한 비디오물을 판매, 배포, 대여 또는 시청 제공할 목적으로 진열 또는 보관하거나 불특정 다수인이 출입하는 장소에서 상영한 자.
(27조) 300만원 이하의 벌금
-심의를 위하여 필요한 자료제출 요구 불응한 자. 심의를 받지 아니하고 비디오물 관련광고, 선전물을 배포 또는 게시한 자.
-관계 공무원의 검사, 수리, 게시물의 부착 또는 봉인을 거부, 방해 또는 기피한 자.

※ 시행일: 공포한 날로부터 6개월후 적용

멀티미디어만을 위한 종합유통 세영유통

SY 세영유통 (체인사업부)

전국 지점망 및 체인점 대 모집

성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!

체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉지원등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프렌차이즈 전문점입니다.

이달에 직접 수입 통관된 상품

M/D소닉&너클스, P/S HORI스틱, S/S 레이싱 컨트롤러

세영유통은 앞으로 양질의 S/W및 주변기기를 직접 수입하오니 많은 이용 바라며, 혹시 수입이 필요로 하는 상품이 있으시면 주문해주세요. 꼭 처리해 드립니다!

현재 세영유통에서 가격 경쟁력이 있는 상품

M/D(스텔스, 잼), 게임엔진, 배트맨 Ⅱ, 훼밀리전자총, 슈퍼겜돌이, 피닉스, 3D닌텐도 입체안경, 미니컴보이, 아답타, M/D코끼리 구출대작전, 제임스폰드 Ⅱ

점포	약도	전화
수유점	수유전철, 수유시장, 신월고	987-5640
용인점	동보APT, 현대프라자, 서울, 컴퓨터 프라이스마스, 수지면사무소	282-0871
관악점	관악프라자 1층, ↑사당, 서울게임 프라자, 서울대 입구→, 서울대역 사거리, 봉천동	877-5489
가락점	↑성남, 훼밀리 A단지내상가, 디스크마트, 잠실↓, 가락동 농수산물시장	402-3682
부천원종점	고강동, 부천프라자2층, 주택은행, 게임유통, 원종동 사거리	682-0566
전농점	전농 프라자 1층, 태양 APT, 청계 고가	242-0511
강동점	↑천호대교, 신세계백화점, 코오롱상가내, 모드니	479-2762
게임센스	우리 백화점, 신현 쇼핑, 주공아파트, 게임센스, 서구 신현동	583-3188
서초파파	주택, 우성, 무지개, 서이 국민학교, 고대, 서초파파 B/D	583-5830
옥련게임랜드	←송도, 럭키APT, 수고, 옥련 게임랜드, 버스 정류장	832-0197
수원우만전자	←수원역, ↑안양, 경찰청, 우만전자 우만만물 전자, 4단지 아파트, →성남, 아주대	251-5725
인쇼핑	은행↑, 나무, 인쇼핑1층, 조흥은행, 시흥 사거리, 안양→, ↓광명시	892-5604
게임파트너	훼미리APT, 오금동 대림APT, 가락현대APT, 게임 파트너, 올림픽공원	409-8093
제일컴퓨터	서울우유, 한신상가 108호, 중랑 국교, 면목전화국	437-8536
슈퍼컴보이	강남역사거리, 슈퍼 컴보이, 영동 사거리, 고속→ 터미널	514-6683
어드벤처	천호대교, 극동APT (상가내 어드벤처), 워커힐, 대한제지, 구의동(대공원후문)	682-0566
두봉	장안평중고 자동차시장, 천호동, 상업은행, 겔로스 수영장, (신한 은행), 두봉백화점 1층완구부	248-5809
슈퍼게임월드	공항로, 3·4단지 용문, 강서교, 정류장, 슈퍼게임월드, 대일고, 화곡동	653-8477~8
컴퓨터백화점	상계전철역, 컴퓨터 백화점	934-2209
송탄컴랜드	터미널 대전 카독크, 게임콤, ←오산, 평택→, 신창육교, 복창육교	(0333)665-0950
게임투어	용아산, 대원고등학교, 대원외국어 고등학교, 게임투어, 어린이 대공원, 능동사거리, 면목동, 중곡동	493-5168
공항게임프라자	←부천, ↑공항, 조흥 은행, 벧엘교회, 공항 교회, 송정 국민 학교, 동서 침대, 공항 게임프라자, ↑인공폭포	6666-220-1
대부도위스컴퓨터	시강직행 버스터미널, 위스컴퓨터, ←서신, 수원→, 대부도방면, 남양방면	(0339)57-4611
부산게임테크	구덕야구장, 구덕터널, 서대르르까프, 부산 산부인과, 게임테크, 중소 기업은행	(051)242-0085 (051)241-6680
온양게임랜드	온양역, 예산, 천안, 게임랜드	(0418)546-2772
원주디즈니랜드	원주시청, 자유시장 2층	(0371)44-2335
대구게임콤	매일 한식부페, 복현 오거리, 파티마 게임콤, 아양교	(053)943-5688~9
경주게임랜드	아래시장, 동대사거리, 대구 로타리, 게임월드, 삼성생명, 경주역	(0561)748-9254
경주게임인	동국대학교, 황성 공원, (게임인) 경주점, ←경주역, 포항→	(0561)749-6959
인천갈산점게임토피아	두산 APT, 태화APT, 부평 공고, 수협백화점2층 게임토피아, 주공 APT, 대동APT, 대우자동차	(032)504-4711
우성게임랜드	우성2차상가, 우성 게임랜드, 연화국교, 연수, 전화국	817-6391
인천우리백화점	인천 우리백화점내, 주공아파트, 서구신현동	583-4989

SY 세영유통

서울시 용산구 한강로 2가 16-1 선인상가 1016호 TEL:(02)711-5661, 716-5408 FAX:(02)704-5218

게임방이 새끼를 친다!
확실하고 안정된 사업

풀코스 게임방

FULL COURSE GAME

풀코스 게임방은 "차세대 CD 게임방" 신설 설치 전문 업체입니다.

안락한 나만의 공간에서 게임을…
CD 게임방 "인기몰이"



◈풀코스 게임방은 식속하고 철저한 A/S를 생명으로 생각합니다.

◈모든제품을 규격화 · 정품화하였으며 과학적인 설계로 고장발생을 극소화하였습니다.

◈풀코스 게임방을 업계최고의 노하우를 보유하여 과학적인 시설을 최저가의 설치비로 여러분께 제공합니다.

◈용산 본매장 풀코스 게임은 게임기와 게임 CD를 취급(도매, 소매)하고 있어서 신종 CD를 신속히 제공하고 있습니다.

◈지속적인 연구 개발비를 투자하고 있으며 개발된 제품을 최저가로 여러분께 제공할 계획입니다.

게임방용
인텍스 북 별매 중

비디오 영상
CD 게임방이란?

33" 대형 화면과 입체음향을 비탕으로 1평의 크기의 방에서 3차원 입체(3D)게임을 즐기는 신세대를 위한 "청소년 건전 놀이공간"

삼성새턴 버철화이터 2외 150여종, 플레이스테이션 철권의 150여종, 네오지오 컵 '95외 30여종의 게임중 아케이드, 슈팅, 액션, 시뮬레이션, 롤플레잉 등 장르별 게임을 자유롭게 선정하여 저렴한 게임비로 게임을 즐기는 게임방이다. 그리고 넓고 조용한 휴게실에서 비치된 게임잡지를 보며 음료도 즐길 수 있는 신세대 취향의 문화공간이다.

〈전자신문 96.2.2 일자중 발췌〉

나진상가 12동 나열 121-122호



주소/서울 특별시 용산구 한강로2가
나진상가 12동 나열 121-122호
(대)706-8137
TEL:706-8196 FAX:3272-5505
공장/서울 특별시 용산구 한강로3가 40-213번지
TEL:796-4938
인테리어부/TEL:3272-4502
P.C통신 하이텔 ID:FULLCS 천리안 ID:FULLCS

지역총판 모집중

- 유망 지역내 30평 이상 매장 OPEN 가능한 분
- 의욕적으로 지역 영업을 할 수 있는 분

멀티미디어의 삼성전자

봄맞이 삼성게임기 S/W특별 할인판매

30%~70%

❖일부품목 제외 ❖일부 상품이 조기 품절 될수 있음.

마지막 승부 S/W구입시 서동철, 허재, 전희철 등 팬사인회

장소:용산전자상가 나진상가 앞
일시:1996. 3.10(일요일)
시간:(AM)11:00~(PM)17:00
주최:용산게임상우회
후원:삼성전자(주)

SAMSUNG 삼성전자


하이테크
게임
프라자
(주)고봉산업 게임사업본부점
게임기, 게임소프트웨어 도 소매
QuickShot®
수입총판
SUPER WARRIOR QS-201
SKYMASTER QS-206
STARFIGHTER 2+2 QS-215
전국 가맹점 모집
게임전문점을 운영하거나 운영하고자 하시는분
TEL:(02)3272-4928/9
가정용 게임및 컴퓨터게임
최신 S/W 신속공급
통신판매
한일:180-166405-02-005
외환:031-18-11938-9
국민:050-01-0120-325
농협:011-02-174075
예금주:문학순
서울특별시 용산구 한강로3가 16-9 전자랜드 신관 광장층 24호
TEL:(02)3272-4928/9 FAX:3272-4929

게임마스터(안양점)
(0343)41-1365

중고게임기 팩 보상 교환실시!

◈우편(통신)판매 및 교환 본격실시!
◈무료 회원제로 3회 거래시 마다 1회 무료교환 실시!

무료 회원제 운영

특혜
1. 가입비 및 회비없음
2. 3회 거래시 마다 1회 무료교환
3. 가장 빠른 최신종 공급
4. 저렴한 가격으로 팩교환
5. 각종 게임기, 팩 할인판매

IBM PC게임 염가판매

◆각종 최신종 게임 소프트 30% 할인판매

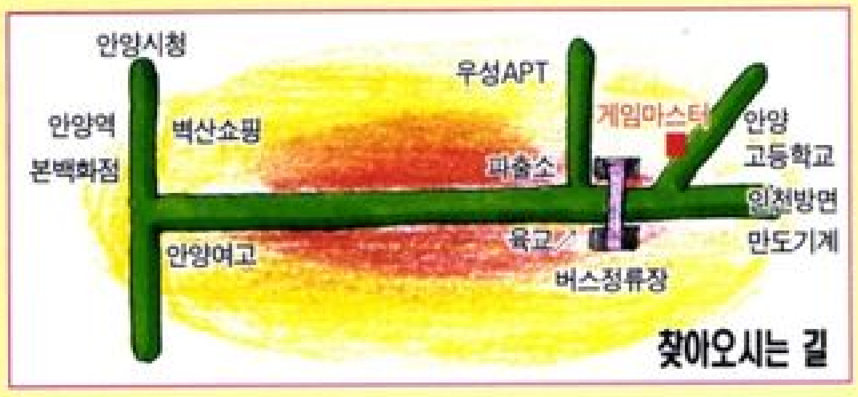
전국 우편(통신) 판매

◆각종 게임기 및 차세대 소프트 웨어 고가매입합니다.
◆게임기 및 팩 교환 원하시는 분 보상 교환 해드립니다.
◆각종 게임기, 팩 사고자 하실때는 가격 문의후 전화로 주문하시면 주소및 입금확인 후에 신속히 발송해 드립니다.
◆각종 게임기, 팩 교환을 원하거나 팔고자 하실때는 전화로 문의 하신후 아래 주소로 등기 우편으로 보내 주시기 바랍니다.

각종 중고 게임기 및 팩 고가매입

◆각종 게임팩 및 차세대 소프트웨어 팔고자 하시는 분은 전화로 문의 바랍니다.
◆중고 게임기 매입

★취급기종
·슈퍼컴보이 ·네오지오 ·슈퍼알라딘 ·새턴 ·미니컴보이 ·플레이스테이션 ·핸디겜보이 ·TV튜너
·얼라이브 ·메가CD ·P.C엔진 ·네오CD



일반버스:3, 11, 12, 19-1, 30, 31, 32, 33, 33-1, 82, 85, 88
좌석버스:300, 330
마을버스:1번(안양역←→박달동)

주소:안양시 만안구 박달동 139-95호 1층 2호

통신판매 예금주:김정수
조흥은행:967-04-040640
국민은행:209-21-1324-206
외환은행:077-19-01832-1
우체국:103358-0073437

3월 휴무일:4일, 18일

국내

삼성 새턴 가격 인하

삼성전자는 지난해 11월 발매한 32비트 차세대 게임기 삼성새턴의 발매 부진의 타개책으로 '기능 강화, 가격 인하'라는 새로운 전략을 세우고 대폭적인 가격 인하와 함께 기능을 과감하게 파워 업시켰다.

지난 2월 중순부터 "뉴 새턴"이라는 이름으로 발매된 신 버전은 새턴Ⅰ 418,000원, 버철 화이터 리믹스가 번들로 채용된 새턴Ⅱ 가 451,000원으로 13만원 정도씩 가격이 인하되었다.

"뉴 새턴"은 리무브 카트리지를 이용해 일본 및 미국 게임들도 100% 호환되며 프리볼트 시스템을 채용해 100V, 220V의 전원에서 모두 사용할 수 있다는 장점이 있다. 또 A/S가 확실하다는 점 때문에 부모들과 같이 매장에 오는 게이머들은 거의 삼성 새턴을 구입한다고 게임 매장의 상인들은 입을 모으고 있다.

한편 삼성전자는 가격 인하 전에 삼성 새턴을 구입한 게이머들을 위한 서비스 차원으로 새턴을 구입한 매장에서 호환 컨버터를 무상으로 제공하기로 했다.

■문의처 : 삼성전자 HE 사업팀
(02-259-2971)

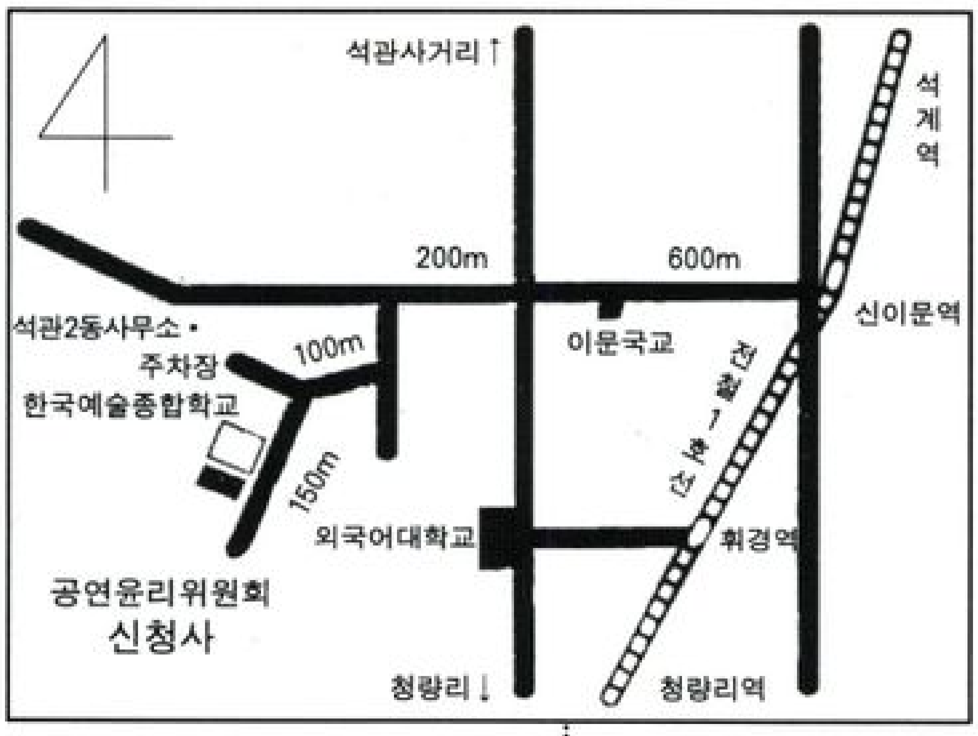
공윤, 이전과 함께 멀티 자료관 운영

지난 91년부터 서초동에 자리잡고 있던 공연윤리위원회가 구 안기부 청사인 성북구 석관동으로 2월 28일 이전하는 관계로 10일간 업무를 중단할 예정이다.

규모면에서 현재의 사무실보다 3배 이상 넓어져 그동안 장소 문제로 미뤄왔던 '보세 장치장'과 '멀티미디어 자료관'을 설치해 운영할 방침이다.

이 중 멀티미디어 자료관은 공윤이 현재 보유 중인 영상, 음향 자료 140만건을 분류하여 영상정보센터로 운영하여 종합미디어 자료관으로 구축할 예정으로 관련 업계와 연구소는 물론 일반인들에게도 이용을 허가할 계획이다.

◘이전 주소 :
서울시 성북구
석관동 산 1-5번지
(구 안기부
이문동 청사)





춘천에 대규모 멀티미디어 산업단지 조성

춘천시와 강원대가 공동으로 게임산업 단지를 비롯한 대규모 멀티미디어 산업단지의 조성을 추진 중이다. 약 30만평의 부지 위에 건설될 이 멀티미디어 산업단지는 소프트웨어 파크와 테마 파크, 교육 파크, 연구 파크로 구성되며 국내외의 대기업들과 협력하여 건설될 예정이다. 현재 테마 파크는 일본 세가 사의 조이폴리스를 모델로 그 이상의 규모로 테마 파크를 건설 중이며 올해 7월에는 어린이 EXPO'96이라는 행사도 개최할 계획이다.

게임 제작 관련 학과 인기 폭발

정부의 멀티미디어 산업 육성 정책의 일환으로 전문대학에 멀티미디어 관련 학과 증설 및 전산학과의 교과목에 소프트웨어 프로그래밍 과목을 추가 방침에 따라 올해 전문대 입시에서 게임 관련 학과들의 경쟁률이 강세를 보였다.

전문대 입시 평균 경쟁률이 올해 5대 1을 넘어서 최고를 기록한 가운데 94년 신설된 계원조형예술전문대학의 멀티미디어과가 22대 1의 경쟁률을 보였고 올해 신설된 청강문화산업전문대학의 멀티미디어 제작과도 11대 1의 경쟁률을 기록했다. 그 외에도 두원공업전문대학의 소프트웨어개발과, 한영공업전문대학의 전자그래픽과 등도 높은 경쟁률을 보여 국내 멀티미디어 게임 산업의 미래를 밝게하고 있다.

AM S/W 연구조합, 국고 지원 무료 멀티 교육센터 개원 준비 중

국내 게임 소프트웨어 개발자들의 권익 보호와 개발 환경 조성 등에 힘을 기울여 온 '한국어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합'은 지난 2월초부터 통상산업부의 지원을 받아 멀티미디어 교육센터의 개원을 준비 중이다.

한국어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합은 그동안 조합의 오랜 숙원이던 게임 개발자 양성을 여러 민간 단체 중에서는 처음으로 국고의 지원을 받아 시작하게 되어 국내 게임산업의 기틀을 마련하는데 획기적인 전기를 마련하고 있다.

특히 이 멀티미디어 교육센터에서는 통상산업부의 지원으로 무료 교육생을 모집하고 있는데 총 1년 과정에 교육 부문은 컴퓨터 그래픽 분야와 프로그램 분야로 현재 교육생을 모집 중에 있다.

■문의처 : 한국어뮤즈먼트 S/W
연구조합 멀티미디어
교육센터
(02-333-5582 5)



삼성전자 차세대 게임기 피핀 아트마크 생산

삼성전자는 지난 2월 11일 올 4월부터 일본에서 시판될 차세대 게임기 「피핀 아트마크」를 OEM방식으로 국내 생산해 일본 시장에 공급할 것이라고 밝혔다. 또한 현재 삼성전자는 미국 애플 사와 제휴를 맺은 상태로 4월 이후 일본 시장의 반응에 따라 OEM방식에서 탈피, 삼성 만의 독자적인 생산 라인을 구축해 마케팅에도 본격 참여할 계획이라고 한다.

'피핀 아트마크'는 애플 사와 일본의 반다이 사가 공동 개발한 차세대 게임기로 일명 가정용 매킨토시라고 할 수 있을 정도로 매킨토시의 기능을 완벽하게 겸비한 게임기이다.

이 제품은 본체에 전용 모뎀과 4

개의 전용 CD ROM 소프트가 장착되어 있어 일반 TV모니터로 인터넷을 즐길 수 있다는 장점을 갖고 있다.

또한 미국에서 각광받았던 게임 및 일반 매킨토시 소프트들이 모두 「피펀 아트마크」 소프트로 호환되어 하드발매와 동시에 풍부한 소프트들이 출시되어 기존 차세대 게임기와 뜨거운 경합을 벌일 것으로 예상된다.



피코, 조기 교육 붐 타고 판매 호조

지난해 삼성전자가 에듀테인먼트 사업의 일환으로 발매한 어린이 교육용 컴퓨터 '피코'가 학부모들의 조기 교육열에 편승해 활황을 맞고 있다. 일본 세가사가 최첨단 멀티미디어 기술로 개발한 교육용 컴퓨터인 '피코'는 현재 국내에서 하드웨어가 10만대 이상 그리고 소프트웨어도 국내 개발 타이틀을 포함해 14종이 출시되어 30만개 이상 판매를 기록하고 있다.

한편 삼성전자는 올해에도 열림기획 등 자사의 SgSg 회원사를 통해 지속적으로 타이틀을 개발해 나아가 에듀테인먼트 사업을 더욱 강화해 나갈 예정이다.



■문의처 : 삼성전자 HOME S/W 사업팀(02-561-7831)

정통부, 게임산업 발전 모색 위해 관계관 회의 개최

정통부는 게임산업의 종합적 발전을 도모하고 건전한 시장 질서 확립을 위해 지난해 9월 20일 제1차 '관계 부처 협의회'에 이어 지난 1월 25일 정통부 대회의실에서 제 2차 관계관 회의를 개최했다.

이날 참석한 관계자들은 정통부 정보통신 지원국장, 재경원 소비세제과, 통산부 전자부품과, 교육부 학교보건 체육과, 건교부 건축과, 복지부 생활보건과, 문체부 영상음반과, 경찰청 방범지도과, 정통부 정보통신 진흥과의 관계관 등으로 게임산업 발전을 위한 연구 기획사업과 부처별로 제도 개선을 위해 의견을 제시하는 등 활발한 토론을 벌였다.

■문의처 : 정통부 정보통신 진흥과 (02-750-2694)

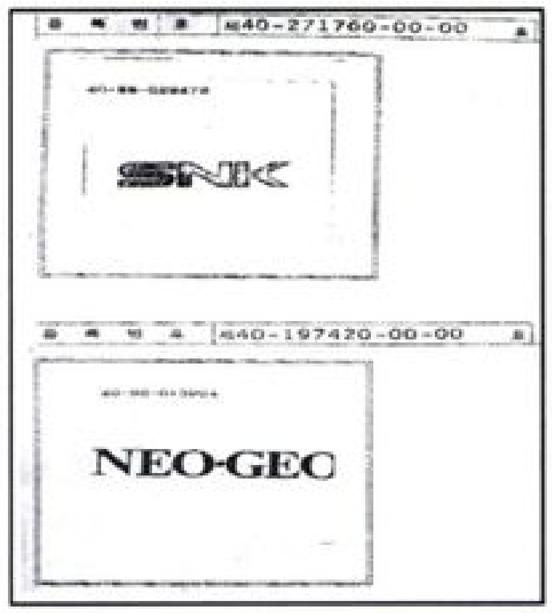
빅에이, SNK NEO GEO 전용 상호 사용권 취득

네오지오 및 아케이드 개발 및 유통 업체인 빅에이는 작년 9월 14일 특허청으로부터 「SNK」「NEO GEO」상표의 통상 사용권을 받아 96년 1월 24일부터 국내에서 이 상표를 전용으로 사용할 수 있게 되었다.

전용 사용권 기간인 1996년 1월 24일부터 1996년 7월 31일까지 이 상표는 오로지 빅에이에서만 취급되며 그동안 유통상 문제가 되었던 밀수 및 그 외 네오지오 상표에 관련된 여러가지 상품들에 대하여 여러 각도에서 제재가 가해질 예정이다.

이로써 「SNK」, 「NEO GEO」 사용권을 취득한 빅에이에서는 독자적인 하드웨어 및 소프트웨어 등 다양한 제품의 제작이 가능하게 되어 현재 출시 준비 중인 「용호의 권3」부터는 독자적인 자동화 시스템을 이용하여 소프트 제작을 착수할 예정이며 앞으로 빅에이에서 제작된 모든 제품팩 케이스 상단에 「Vic-A」라는 로고가 새겨져 출시된다.

■문의처 : 빅에이 (02-418-4844)



어뮤즈 월드, 신형 '가상 시뮬레이터' 개발 성공

어뮤즈 월드는 국내에서는 최초로 가상 시뮬레이터 「버철 비주얼 시스템」을 개발에 성공, 2월 27일부터 출시를 시작했다.

「버철 비주얼 시스템」은 특수 제작된 의자에 앉아 게임 프로그램을 조정하면 조정자의 운전에 따라 의자가 전후좌우로 움직여 화면속의 게임을 실제로 체험할 수 있는 시뮬레이터로 사용자 위주 프로그램으로 순간적인 동작 변화가 가능하여 긴박감과 스릴을 느낄 수 있다.



그동안 타기종의 시뮬레이터는 비싼 가격 때문에 대형 오락실에만 설치가 가능했으나 새로 개발된 버철 비주얼 시스템은 7백만원대의 저가로 업자들의 부담을 한층 줄여주게 됐다.

한편 이 「버철 비주얼 시스템」은 돈암동 지점에 지난 2월 26일 처음으로 설치됐다.

■문의처 : 어뮤즈 월드 (02-717-1178)

삼성전자 게임문의 서비스 확대 실시

삼성전자는 삼성 새턴의 발매와 삼성 게임기의 철저한 사후 관리를 위해 지난 2월 21일부터 새턴을 포함한 자사의 가정용 게임기 게임문의 서비스를 확대 강화 실시하고 있다.

기존의 토요일 오후에만 수퍼 알라딘보이에 한해서만 실시하던 게임 문의 서비스를 매일 오전 10시부터 오후 6시까지 늘렸으며 삼성 새턴, 슈퍼 32X를 포함해 삼성에서 발매하는 모든 기종의 게임기에 확대 실시하고 PC통신 서비스도 나우누리와 유니텔을 새롭게 추가했다.

★변경된 게임 문의 서비스 전화 번호★
02-259-2750, 02-259-2751

	접속방법	메일 전송시
하이텔	GO SEC 11	adsec3
천리안	GO SEC 33	seccs07
나우누리	GO SEC 22	sec9
유니텔	GO SEC 게임	s4sec4

GAMECOM '96 8월로 연기

지난호 본지 국내뉴스에 보도되었던 제 1회 온가족 컴퓨터 게임 대축제(GAMECOM '96)가 올 8월로 연기되었다.

행사의 기획을 맡은 제 2라인의 관계자에 따르면 한국 우주정보소년단과 한국 첨단게임산업협회가 주최하고 정보통신부와 문화체육부, 스포츠조선, 교육방송, 두산방송이 후원하는 이 축제는 PC 및 관련 게임 시장 활성화와 올바른 게임 문화의 정착을 위해 2월 25일부터 29일까지 잠실 실내체육관에서 대규모 게임 경진 대회로 개최될 예정이었으나 부득이한 사정으로 인해 8월로 연기되었다고 발표했다.

■문의처 : 제 2라인(02-762-6685)

국외

닌텐도64, 미국 발매 9월로 연기

NOA(미국 닌텐도)가 닌텐도64의 미국 발매를 9월 30일로 연기한다고 최근 발표했다.

지금까지 NOA는 닌텐도64를 일본과 거의 동시에 발매한다고 발표해 왔으나 일본에서의 닌텐도64의 발매일(4월 21일:일본에서도 연기 가능성 있음)에 50만대 이상 판매가 확실하기 때문에 반도체의 공급 물량 부족으로 미국 발매는 자연스럽게 연기된 것이다. 닌텐도 홍보실에서는 미국에서는 5월에 LA에서 열리는 E3쇼에서 대대적인 홍보가 있은 후에 시장에 투입될 것이라고 발표하고 있는데 이 발표의 의미는 일본에서 생산되는 닌텐도64를 전량 일본 국내에서 흡수한 후에 미국에서 발매한다는 것이다.

또 이번 NOA의 발표로 지금까지 '울트라 64'라고 불리웠던 미국 버전의 명칭도 일본과 같이 '닌텐도 64'로 통일한다는 것이 명확해졌다.



인터넷의 닌텐도 홈페이지에서는 이미 이런 식으로 9월 30일의 미국 발매를 홍보하고 있다

새턴, 롬 카트리지 추가로 대폭 파워 업

세가는 새턴에 CD ROM과 ROM 카트리지를 함께 사용하는 신 시스템을 도입한다.



이는 1개의 소프트를 2개의 ROM에 나눠 데이터의 처리 효율을 높이는 것으로, SNK가 3월에 대응 소프트 제 1탄을 발매할 예정이다. 세가가 도입하는 "트윈 어드밴스트 롬 시스템"은 CD ROM과 새턴 본체의 슬롯부에 집어넣는 ROM 카트리지에 들어가는 데이터를 동시에 처리하는 것.

대응 소프트는 2개의 ROM 셋트로 공급되기 때문에 게임기 본체와의 접속에 전용기기 등은 불필요하다고 한다. 신시스템은 새턴 본체의 RAM(36메가 바이트)의 보조로 16메가 바이트의 카트리지를 사용함으로써, 한번에 취급하는 데이터 량을 늘렸으며 이러한 소프트의 이식도 용이해졌다고 한다.

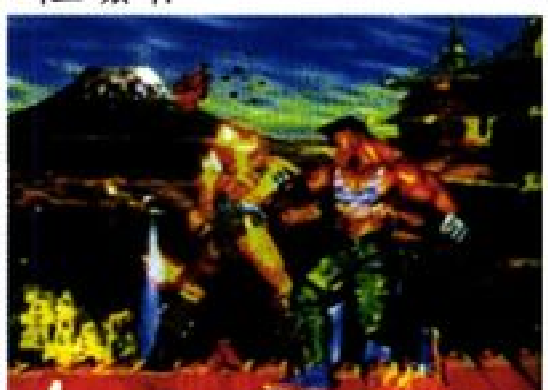
SNK가 3월말부터 판매 개시하는 신시스템 대응 격투게임 "더 킹 오브 화이터즈"(7천8백엔)의 경우, 프로그램과 배경 영상, 음악 등을 카트리지에, 캐릭터의 데이터를 CD ROM에 수록했으며 필요에 따라 CD ROM에서 본체의 RAM으로 데이터를 읽어내는 구조를 채용했다.

한편 세가는 이미 슬롯부에 네트워크용 모뎀을 접속하는 방안을 밝히고 있는데, 이번 신시스템 도입을 시발로 이 슬롯부를 이용한 하드의 기능 확장을 더욱 진행시킬 방침이다.

레어, 킬러 인스팅트 속편 제작 중

슈퍼 동키콩 시리즈로 유명한 영국의 소프트 하우스 레어사에서 「킬러 인스팅트」의 속편을 제작하고 있다는 사실이 최근 NOA(미국 닌텐도)의 인터넷 홈 페이지 「파워 오브 닌텐도」를 통해 밝혀졌다.

「킬러 인스팅트」는 아케이드용 게임으로 개발되어 닌텐도64용 소프트로 이식될 예정이었으나 여러가지 문제로 결국 슈퍼NES(미국용 슈퍼컴보이)로 발매되는데 그치기도 했다. 그러나 이번 후속작은 발매일, 가격, 대응 기종 등이 아직 미정이기 때문에 더욱 기대가 되고 있다.



순제가 술 대신 홍차를 마신다



세가의 신작 버파 시리즈인 「버파 키즈」에 버철 광고가 등장한다. 버철 광고란 가상 현실 공간에 있어서 광고 상품이 게임 스토리의 일부로 또는 캐릭터의 소지품 등으로 등장하는 새로운 광고 수법이다.

잭키가 승리 순간에 '자와 티(JAWA TEA)'를 마신다거나 취권을 사용하는 순제의 표주박이 자와 티의 캔으로 바뀌고 특수기를 입력하면 '자와 티'를 마시기도 한다. 순제는 자와 티를 마시면 보통 때는 사용할 수 없었던 특수기를 사용할 수 있게 된다. 또 게임 내 광고로서 잭키와 사라의 특설 스테이지 내의 배경에 '자와 티' 광고 간판이 나오기도 한다.

누워서 버파를 즐기자

세가가 오는 3월 28일 4,800엔의 가격으로 새턴용 무선 콘트롤러 패드를 발매한다. 이 패드는 콘트롤러 패드와 패드로부터의 적외선 신호를 감지하는 수신부 등으로 구성되어 있는데 수신부는 새턴 전면의 콘트롤러 단자부에 부착하는 것이다. 패드의 디자인은 거의 새턴용 콘트롤러 패드와 같다.

기존의 패드와 다른 점은 8개의 버튼에 각각 독립된 연사 기능이 장비되어 있다는 것이다. 또 패드에는 전지가 2개 들어가기 때문에 기존의 패드보다 조금 무거운 느낌이다.

이 무선 패드는 TV 리모콘 기능도 겸비하고 있다. 일본의 주요 메이커 9개사의 TV에 대응되고 있고 TV 전원의 ON, OFF나 채널 전환, 비디오 화면 전환 등을 할 수 있다.



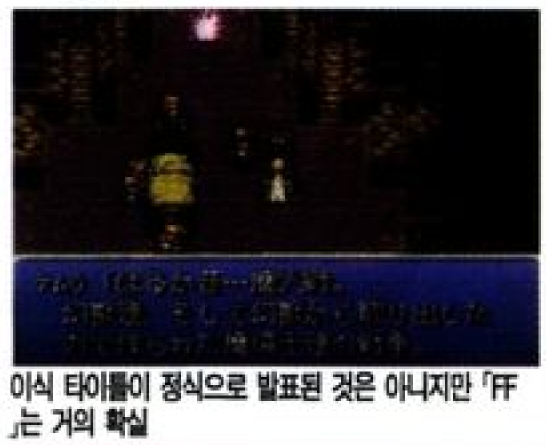
사이즈는 기존 패드와 그다지 차이가 없기 때문에 조작감에 큰 차이는 없다

FF, 성검전설, 윈도우'95용으로 미국 출시

스퀘어가 PC 윈도우'95용 게임 소프트의 개발을 시작한다고 발표했다.

그 타이틀은 「화이널 환타지」시리즈와 「성검전설」시리즈 등 인기 RPG 게임으로 기존의 SFC용 게임을 윈도우용으로 이식하는 형태가 될 것이다.

한편 스퀘어의 윈도우'95용 소프트 발매는 미국 시장을 공략하기 위한 것으로 현재 대사의 영어화와 난이도 등이 조정되고 있는 것으로 보인다.



이식 타이틀이 정식으로 발표된 것은 아니지만 「FF」는 거의 확실

반다이, 저가형 SFC용 소프트 개발

반다이는 오는 6월 이후에 발매되는 SFC용 소프트의 가격을 기존 가격의 절반 수준인 4,000엔 미만으로 인하한다고 발표했다.

반다이가 제작비 절감을 위해 고안해 낸 새로운 시스템은 우선 기본이 되는 카세트를 판매하고 그 기본 카세트에 삽입할 수 있는 타입의 게임 소프트를 개발한다는 것이다. 결국 기본 카세트에 각 게임 소프트에 공통적으로 대응되는 기본 프로그램을 수록해서 추가 카세트의 개발비나 용량이 그렇게 크지 않아도 사용이 가능하다는 것이다. 지금까지 기본 카세트의 데이터 변경을 추가 카세트로 보완하는 시스템의 게임 소프트는 있었지만 이번에 반다이의 신시스템은 게임 내용을 그대로 꽂아 사용할 수 있다는 것이 특징이다. 기본 카세트는 5,000엔 전후의 가격으로 발매될 예정이다.



이것은 선소프트가 SFC용으로 개발했던 삽입하는 형식의 게임 소프트. 반다이의 신시스템도 형태적으로는 이런 타입이 될 것같다

버파 캐릭터 그려진 게임 기어 탄생

세가가 "키즈 기어"라는 새로운 타입의 게임기어를 오는 3월 29일 14,800엔의 가격으로 발매한다. 본체에 TV애니메이션 「버철 화이터」의 캐릭터가 그려진 디자인으로 기존의 게임 기어와 성능, 주변 기기 등도 모두 같다.

키즈 기어의 본체에는 「버철 화이터 미니」가 번들로 제공되어 한 세트로 판매된다. 애니메이션의 비주얼 신을 그대로 옮겨 놓은 「버철 화이터」의 소형판이다. 또 대전 케이블을 사용하면 2인용 대전도 가능하다.

한편 세가사의 한 관계자에 따르면 앞으로도 소프트 1종을 번들로 채용해 1세트로 판매할 예정이며 본체에 캐릭터 디자인은 지속적으로 바꿔갈 방침이라고 밝혔다.



애니메이션 「버철 화이터」의 주인공 아키라의 그림이 본체 전면에 그려져 있는 키즈 기어

화제의 건해저드 광고 방영 개시

스퀘어의 신작 게임 「프론트미션 건해저드」의 CM이 95년말 미국에서 촬영되었다. 이 CM촬영은 네바다주의 토노파라는 지방 도시에서 행해졌는데 신장 6미터가 넘는 대형 번처를 실제로 불태우는 등 장대한 스케일로 현지 주민들을 놀라게 했다.

촬영 당일에는 현장에 모인 인파를 통제하느라 경찰 병력이 동원되어 현지 신문에까지 보도되기도 했다. 이 화제의 CM은 2월 11일, 16일부터 25일까지 방영되었다.



이것이 건해저드 CM의 한 장면이다. 검은 연기에 휩싸인 번처

토미, 3D CG 전문 영상 스튜디오 설립

토미는 게임이나 TV, CM 등에서 빼놓을 수 없는 CG영상의 디자인을 전문으로 하는 「토미 디지털 디자인 스튜디오」를 설립했다. 그리고 그 작업장인 「TD 스튜디오」를 마련하고 본격적인 사업을 개시했다.

차세대 게임 기종에 자주 쓰이는 무비나 영화의 SFX 등을 보면 알 수 있듯이 CG는 이미 멀티미디어 시대의 표준 영상이 되어 있다. 그렇지만 고화질의 CG영상을 만들기 위해서는 고성능 머신은 물론 센스있는 디자이너들이 필요하다. 그래서 하드를 포함한 전문 CG영상 기술단의 필요성이 대두되게 되었다. 고도의 기술과 재능이 필요한 전자 미디어 산업에서는 이러한 특정 분야에 뛰어난 전문 집단이 많이 등장해야 하는 것이다.

SME, 3D 영상 시어터 신주쿠에 개관 추진

소니 뮤직 엔터테인먼트(SME)가 10월경 일본 신쥬쿠에 대형 입체영상을 사용한 어뮤즈먼트 시설 「3D 시어터」를 개관한다고 발표했다.

이 시설은 올 가을 신쥬쿠에 타카시마가 건설하는 복합상업 시설인 타카시마야 타임즈 스퀘어(가칭) 내에 12~14층에 설치된다.

개발중인 3D시어터는 캐나다의 아이맥스 사가 개발한 "아이맥스 3D"라는 최신 대형 입체영상 시스템을 채용하고 있고 극장 내에는 개인용 액정 셔터식 3D안경이 준비된다. 스크린의 크기는 세로 18미터, 가로 25미터이다.

오락, 자연과학, 다큐멘터리 등 여러 장르가 상영될 예정이고 하이퀄리티의 입체 영상과 현장감 넘치는 음향 설비로 최적의 극장 환경을 실현 시킬 예정이라고 SME의 관계자는 말한다.



좌석은 약 370석이며 연간 60만명의 관람객이 입장할 것으로 전망

PC모니터로 고화질의 게임 즐긴다

일본 전파신문사에서 발매 중인 「XRGB-1」은 게임기를 PC용 디스플레이에 접속하기 위해 신호를 변환하는 장치이다.

비디오 단자, S단자, 21핀 RGB단자에서의 입력 신호를 PC 모니터용의 RGB입력 신호로 변환시켜 주는 아이템이다. 「XRGB-1」이 있으면 비디오나 TV영상, 그리고 SFC, SS, PS 등 모든 게임기의 영상을 PC모니터에서 깨끗한 화질로 즐길 수 있는 것이다. 접속 가능 모니터는 수평 동시 주파수 31kHz, 또는 15kHz의 화면 모드를 가진 것에 한한다. 가격은 26,800엔으로 발매 중이다.



스필버그, 테마파크 사업에도 참여

미국의 LA와 플로리다에 영화 촬영소 겸 「유니버설 스튜디오」라는 테마 파크를 운영 중인 MCA영화사가 16억 달러를 투자해 일본의 오사카에 테마파크를 세울 예정이라고 지난 2월 7일 발표했다.

MCA의 오사카 유니버설 테마파크 건설은 현재 해외 테마파크 사업을 활발하게 추진 중인 월트 디즈니 사를 경쟁 상대로 삼아 일본에서는 동경 디즈니랜드와 프랑스 파리의 유러 디즈니랜드를 겨냥해 테마파크를 건설함은 물론 중국 상해, 싱가포르, 태국, 방콕 등으로 확장해 나갈 방침이다.

한편 MCA 사는 오사카 테마파크 사업에 최근 멀티미디어와 엔터테인먼트 소프트웨어 개발을 목적으로 설립된 드림웍스 인터랙티브 사의 스티븐 스필버그 감독이 자문 역을 맡기로 했다고 발표했다.

메이커 네트워크

(KOGA 소식)

소프트맥스

지난해말 발표한 창세기전에 이어 신장르 ATRPG를 표방하는 「에임 포인트」의 개발에 박차를 가하고 있다. 「에임 포인트」는 SVGA모드의 고해상도 그래픽과 MOD포맷의 사운드를 지원하며 올 3월경 완성하여 5월 출시를 목표로 제작에 한창이다.

한편 1월 23일부터는 창세기전의 업그레드 키트가 통신 및 정품 등록사용자들에게 배포되기 시작하였다.

타프시스템

유저 여러분의 끊임없는 사랑을 받던 낚시광의 후속편! 「낚시광2」가 출시되었습니다. 더욱 화려해진 그래픽과 새로워진 애니메이션 그리고 3D 물결 처리의 생생한 현장음, 낚시터에 앉아 있는 기분을 만끽하며 모든 스트레스를 풀 수 있을테니 아끼지 말고 사랑해 주세요.

현재 40%정도의 완성률을 보이고 있는 「싸이클포스」는 진정한 3D 슈팅 게임의 진수를 만끽할 수 있습니다. 4월초에 여러분의 손에 놓일 수 있도록 밤낮없이 강행군을 하고 있습니다.

동성 조이컴

드롭프스(DROPS) 기획서

- 장르 : 아케이드형 퍼즐
- 제목 : 드롭프스 (DROPS)
- 기종 : IBM 386 이상 VGA(640 × 480).SOUND BLASTER호환 기종

드롭프스는 성인 및 여성들도 포괄적으로 수용할 수 있도록 간단한 게임 진행과 귀여운 캐릭터로 구성 퍼즐 헥사를 변형하여 재미를 배가시키고 신 시스템인 가로 추락을 도입 스토리 진행 및 2인 대전 모드 추가로 퍼즐 게임에 지루한 감을 최대한 보완했다.

패밀리 프로덕션

3차원 액션 아케이드 게임인 「디지탈 코드」에 도중 보너스 형식으로 슈팅 스테이지가 들어 있으며, 마지막 스테이지는 피라미드 식의 대형 스테이지가 들어 있다. 발매를 앞두고 있는 CD ROM버전은 해외 수출용으로도 발매될 것으로서 게임 내용의 시스템 변화와 비주얼 신이 풀 애니메이션이라는 다른 점을 가지고 있다.

앞으로 개발될 예정인 「피와 기티2」도 3차원으로 만들어 질 예정인데 벌써부터 유저들의 마음을 설레이게 하고 있다. 어린이 날 발매될 예정인 「피와 기티2」는 국내 IBM PC게임 중에서 모르는 사람이 없을 정도로 최고의 인기를 누리고 있다.

이 코너는 세계 유수의 게임 메이커와 국내 게임 관련 메이커들에 관련된 최신 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임 관련 정보를 마스터하십시오.

국내편

플레이 스테이션 판권을 둘러싼 제 2라운드

지난해 플레이 스테이션의 국내 도입을 위해 치열한 판권 경쟁에 이어 1년만에 또다시 플레이 스테이션 판권을 둘러 싼 논란이 대두되고 있다. 그동안 이렇다할만한 성과도 없이 자취를 감췄던 플레이 스테이션 국내 발매가 또다시 루머에 휩싸여 많은 사람들의 궁금증을 유발하고 있다.

소문의 발단은 일본 PC게임 잡지인 로그인(96년 2월 2일 발행)에 '한국에서의 플레이 스테이션 발매는 틀림없는 사실이다'라는 기사가 실리고 난 후부터이다. 이것이 꼬리에 꼬리를 물어 결국엔 소니와 대우가 플레이 스테이션 판권 계약을 이미 끝냈다고 하는 소문까지 떠돌게 된 것이다.

대우측에서는 지난해 3월 소니 부사장이 방한해 플레이 스테이션에 대한 얘기가 잠시 거론돼 국내 게임 시장의 상황을 조사한 적은 있었지만 단순히 거기에서 그쳤으며 그 이후 전혀 관심을 두고 있지 않았다고 말했다. 또한 지금에 와서는 세진 컴퓨터 인수 후, 교육용 소프트 개발 때문에 여력이 없다고 밝히여 번들용 게임 소프트 이외에는 전혀 게임과 관련된 일은 추진하고 있지 않다고 딱 잘라 말했다.

한편, 대우전자 이외에 1년 전부터 플레이 스테이션 판권에 관심을 보여왔던 다수의 국내 기업들 중, 동아출판사 멀티미디어 측은 플레이 스테이션 국내 발매가 진척되지 않는 원인에 대해 "소니 측에서는 '한국 어느 기업과도 플레이 스테이션 발매는 생각하고 있지 않다'고 동아출판사 측에 분명한 입장을 밝히므로써 동아출판사의 플레이 스테이션 발매는 완전히 수포로 돌

N·E·W·S·N·O·T·E

●쪽바리는 시뮬 광?

한동안 뜸하던 일본인들의 망언 파동이 또 다시 고개를 드는 듯한데. 그 사람 그동안 땅따먹기 시뮬레이션 게임에 심취해 있었나? 게임 왕국인 일본에 사는 사람이 한 장르(시뮬레이션)에만 너무 얽매이는 것은 게임 선진국 국민으로서 수치가 아닐까?

●소니 머뭇거리다가 물만 먹고 가지요

소니가 우리의 게임 시장을 너무 작게만 보는 듯하다. 국내의 여러 기업들이 한바탕 PS도입 전쟁을 펼치다가 요즘 또 시끄러운데… 그러다가 PS는 소니 A/S센터에서 유통하는 게 아닐까?

●용두사미가 되지 말아야

정부의 멀티미디어 첨단 산업 지원 정책의 신호탄으로 모 단체에서 무료 게임 교육센터를 준비중에 있는데. 치밀한 기획, 정부의 과감한 지원 등이 적절히 조화를 이뤄 용두사미 정책으로 끝나지 않아야 할 것.

●우리는 2000년대 게임 업계의 주인

모 연구소의 최근 연구 조사 발표에 따르면 게임산업은 10년 후 가장 유망한 업종이라고 했는데… 우리의 기성세대들 아이들이 게임만 한다고 너무 용돈 팍팍 깎는 거 아닌지 몰라. 나중에 금의환향할 때 놀라지나 마시라구요.

●닌텐도64 발매 연기로 PS에 매니어 다 뺏길 듯

닌텐도는 거짓말장이! 「64」의 발매를 여름방학으로 연기한다고

아간 상태"라고 말했다.

대우 플레이 스테이션

차세대 게임기 새턴과의 최대의 라이벌인 플레이 스테이션이 드디어 한국에서의 발매를 눈앞에 두고 있다. 아직 자세한 발매 날짜가 결정되지 않은 점과 어뮤즈월드'95에서 소개되지 않은 점 등, 조금 미심적인 부분은 있지만 한국에서의 발매는 거의 틀림없는 사실이다.

한편 플레이 스테이션 한국 발매는 대우로 결정된 상태지만



일본 게임잡지 로그인 (96년 2월 2일자 발행) 발췌

일부에서는 소니가 삼성 새턴에 맞서기 위해 직접 한국 소니 체인망을 통해 발매할 지도 모른다는 소문도 나돌고 있다. 정말 미스테리가 아닐 수 없다.

하지만 한가지 분명한 것은 플레이 스테이션이 새턴에 대응할 수 있는 충분한 성능과 하드 개발 전부터 소프트 제작에 관심을 보이는 소프트 하우스가 많은 만큼 소프트에 내실이 기해질 것은 확실하다. 때문에 플레이 스테이션이 한국에서 발매되면 새턴 못지 않은 인기를 구가할 것은 기정 사실이다.

빅에이
3DO플라자인수 사업확장추진

빅에이는 네오지오 월드 체인점 사업의 확대의 일환으로 3DO플라자 압구정점을 인수하여 네오지오 게임기와 3DO 게임기를 설치해 새로운 형태의 게임 센터를 오픈할 예정이다.

이 매장에서는 네오지오 게임기를 비롯해 3DO 게임기 등 각종 상품의 판매도 계획 중이며 압구정점을 시작으로 앞으로 3DO플라자 돈암점과 신천점 등도 인수하여 지속적으로 사업을 확장해 나갈 예정이라고 한다.

국 외 편

스퀘어
소니호 타고 쾌속 항진 준비 중인 스퀘어

가정용 게임 소프트의 대명사인 스퀘어는 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(이하 SCE)의 차세대 게임기 플레이 스테이션용 소프트 개발에 착수했다.

스퀘어의 플레이 스테이션 참가 제 1탄은 「FF」시리즈의 최신작인 「화이널 환타지Ⅶ」으로 5,800엔의 가격으로 96년 12월에 CD ROM 2장으로 발매할 예정이다. 이 소프트는 TV광고로 제작되어 이미 방영중에 있다.

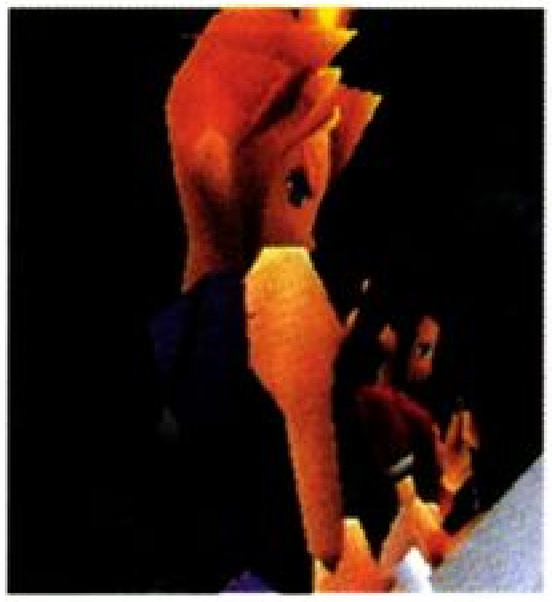
지금까지 스퀘어라고 하면 닌텐도의 하드용 소프트만을 제작해 왔다. 그렇기 때문에 앞으로도 닌텐도64용 소프트를 제작할 것으로 예상되었지만 앞으로는 플레이 스테이션용 소프트만 매년 30타이틀 정도씩 발매할 계획이라고 한다.

개발자의 입장에서 유저들을 만족시킬 수 있는 새로운 타입의 엔터테인먼트를 만들기 위해서는 대용량의 롬, 결국 CD ROM이 필요하다.

그 때문에 CD ROM을 사용한 플레이 스테이션으로의 참가를 결정했다고 스퀘어 홍보부의 한 관계자는 플레이 스테이션으로의 방향선회를 설명했다.

어쨌든 스퀘어의 플레이 스테이션 참여는 새로운 사업 확대를 꾀하는 스퀘어와 앞으로 하드웨어의 판매 신장을 위해 가장 중요한 RPG분야의 충실한 보완이 시급한 문제인 소니의 구상이 일치된 합작품이라고 할 수 있다.

또 이번 결단은 난립하는 게임기 업계가 새로운 국면을 맞고 있는 것을 단적으로 증명하는 대 사건이라고 할 수 있다.



SNK
인터넷 홈 페이지 개설

유명 캐릭터 격투 액션 게임의 대명사 SNK가 지난 1월 하순부터 인터넷에 홈 페이지를 개설했다.

이 홈 페이지에서는 자사의 이벤트와 신제품 정보를 제공하는 뉴스 코너, 네오지오용 정보를 제공하는 게임 정보 코너, 그리고 유저들의 편지나 일러스트를 소개하는 유저 코너 등 흥미로운 코너를 다양하게 준비하고 있다.

이 홈 페 이 지 의 주 소 는 http://www.neogeo.co.jp이다.



오사카에서 용호의 권3 시연회 열려

지난 2월 25일 용호의 권 시리즈의 최신작 「용호의 권3」를 일반에게 공개하기 전에 유저들이 플레이해 볼 수 있는 게임 대회가 오사카 네오지오 월드에서 개최됐다. 선착순 대전으로 5연승을 한 사람이 토너먼트 형식으로 치뤄지는 본선에 진출하여 순위를 결정했다. 그 외에 코스플레이 대회와 등장 캐릭터 성우들의 토크 쇼 등도 열려 대회를 더욱 빛내기도 했다.

발표했다. 설상가상으로 스퀘어까지 PS로 전향했으니 그동안 「닌텐도64」를 사려고 용돈을 모아두었던 게이머들이 모두 플레이 스테이션을 구입할 듯.

●그 느낌! PC게이머는 모를 걸

버철 화이터나 철권이 드디어 IBM PC로 컨버전되서 올 8월부터 나올 예정이라는데. 모르는 사람은 비디오 게임기가 필요 없어졌다고 말할 지 모르지만 PC와는 다른 게임기만의 그 느낌(?)은 비디오 게이머가 아니면 느낄 수 없을 걸.

●갑부가 껍도둑이라니...

하이텔, 천리안 나우컴 등에 3대 PC통신에 이어 이어 삼성전자의 유니텔과 현대전자의 아미넷 등 대기업들이 PC통신 시장에 속속 참여하고 있다. 통신 서비스가 늘어나 가격이나 서비스 범위가 늘어나서 좋기는 하지만 대기업들의 문어발식 사업 확장에 그저 놀랄 뿐이다.

●멀티 산업은 지방이 주도한다!

춘천에 대단위 멀티미디어 단지 건설! 게임 소프트 단지와 테마파크, 애니메이션 단지를 포함하는 대단위 멀티미디어 파크가 강원도 춘천에 건설될 예정이다.

물론 업계의 입장으로 봐서도 반가운 일이고 더구나 '멀티미디어 산업은 청정산업이며 고두뇌 산업으로 미래를 주도할 선진형 산업입니다. 반드시 성공할 것입니다.'라고 강한 의지가 담긴 춘천시장의 이야기가 귓가에서 떠나질 않는다.

춘천시, 대규모 멀티미디어 단지 건설

어린이 EXPO '96도 개최

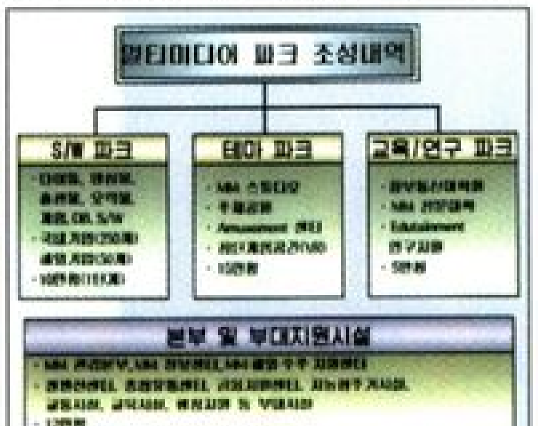


춘천시가 세계적인 멀티미디어 파크를 조성한다. 이는 미국의 유니버설 스튜디오, 일본의 조이폴리스와 맞먹는 대형 단지로 멀티미디어 기술과 영상기술이 어울어진 최첨단 정보화 단지로 부상한다. 특히 공지천 하수처리장의 운영비 등 재정상태의 어려움을 안고 있는 상황에서도 춘천시의 최우선 정책으로 추진하고 있어 관련 정부처 및 업계의 성공적 기대를 모으고 있다. 챔프는 춘천시를 찾아 사업관련 설명을 들어보았다.

조이폴리스를 모델로 테마파크 건설

강원대학교 정보통신 연구소와 춘천시가 협력하여 대규모 멀티미디어 단지를 조성한다. 현재는 부지 설정 등의 출발단계이지만 기본 작업은 이미 끝난 상태이고 3개의 후보지 중에서 상중도가 가장 물망에 오르고 있다. 소프트 웨어 파크와 테마파크 교육/연구 파크 등으로 구성되는 멀티미디어 파크는 국내기업뿐만 아니라 세가, 닌텐도 등의 해외 유명 게임 업체와도 교섭을 벌이고 있는 중이다.

현재 미국의 드림웍스사와 일본의 조이폴리스를 모델로 약 30만평의 부지에 건설될 예정인 이 멀티미디어 단지에는 게임 산업단지를 비롯하여 멀티미디어 단지, 영상 애니메이션 단지들이 들어설 예정이며 '레이크사이드 사이버 파크'라는 이름의 게임공간이 들어설 예정이다. 이 레이크사이드 사이버 스페이스의 예정지로는 춘천시 어린이회관을 비롯한 주변 공간이 유력시 되며 실내외 VR시설로 우주선과 비슷한 어트랙션을 타고 360도로 펼쳐지는 3차원 컴퓨터 그래픽의 가상현실을 체험하는 백투더 퓨처관과 입체 아이맥스 돔스크린, 홀로그래피와 운명의 동굴 등의 시설이 들어설 예정이다.



멀티미디어 파크 조성내역

새로운 영상도시로 발돋움

멀티미디어에 관련된 산업의 단지화를 통해 산업연관효과를 극대화함은 물론 규모 경제의 실현이라는 모토 아래 소프트 웨어산업과 병행하여 청정산업 도시로서의 춘천의 이미지를 부각시킬 수 있는 멀티미디어 파크 역시 춘천시의 주력 사업으로 부상할 것이다. 현재 멀티미디어 산업지원본부까지 별도로 설치해 운영하고 있어 주로 이 멀티미디어 산업지원본부에서 모든 계획을 추진하게 되며 말레이지아의 '에코미디어 시티'를 모델로 삼고 있다.

영상산업은 현 춘천시장의 공약이라고 한만큼 춘천시의 미래가 걸려 있다고 해도 과언이 아니다. 현재 국내에서 관심을 집중시키고 있는 애니메이션 사업의 발전을 위해서도 필요불가결인 이 멀티미디어 단지가 건설된다면 올해 만화영상도시로 지정된 춘천시는 명실상부한 국대 최대의 애니메이션 도시로 재탄생될 것이 틀림없다.



춘천시 멀티미디어 산업지원본부에서 임직원들과 함께

이런 멀티미디어 파크가 된다



멀티미디어 파크 조성도

먼저 춘천시가 제공한 멀티미디어 파크 조성내역을 살펴보면 아마도 쉽게 상상이 되리라 생각된다. 넓은 대지위에 어뮤즈먼트 센터를 비롯한 최첨단 게임공간과 그 주위를 둘러싼 소프트웨어 개발단지 그리고 컨벤션 센터를 포함한 종합 유통센터 가히 세계적인 멀티미디어 파크가 눈 앞에 펼쳐진다. 다만 이제부터의 문제는 중앙정부로부터의 지원이 어느정도이냐와 국내 기업들의 반응과 해외 기업들과의 계약성사가 관건이라고 할 수 있을 것이다. 하지만 현재 중소기업의 틀을 벗어나지 못하는 국내 소프트웨어 개발사와 애니메이션 관련 회사들의 상황을 생각해 볼 때 이번 멀티미디어 파크의 건설은 반가운 일이 아닐 수 없다.

춘천이 적지인 이유

세계적인 타악기들이 한자리에 모이는 '세계북잔치'와 '소양제' 그리고 '국제 연극제', '눈얼음 축제', '국제 마임제' 등 국제적인 행사가 많은 관광도시로서의 입지와 현재 건설 중인 자동차 경주장과 어린이 EXPO등 앞으로 예정된 관광자원까지 합친다면 춘천은 이미 세계적 관광도시로의 도약을 앞두고 있다고 할 수 있을 것이다. 게다가 수도권과의 근접성과 앞으로 건설예정인 하남-춘천간 고속도로와 춘천 국내공항 등의 여건은 이미 멀티미디어 파크가 들어설 모든 조건을 구비하고 있다고 해도 과언이 아니다. 게다가 청정도시로서의 이미지, 멀티미디어 파크 후보지로 내정된 넓은 대지와 춘천시의 주도적 역할은 이미 다른 지방자치 단체들의 부러움을 사고 있다.



조성예정지

인력수급과 춘천시의 추진상황

강원대와 한림대, 춘천교대와 한림전문대 그리고 춘천 기능대 등 전문 인력의 수급이 쉽다는 점과 대학과 정보통신 연구소, 종합정보처리센터 등의 연구단지들을 고려해 볼 때 멀티미디어 파크에 투입될 인력수급은 자신있다는 것이 현재 추천시의 입장이다. 게다가 정보과학대학원과 시립예술대학 설립 등을 추진하고 있으며 미국 실리콘벨리를 비롯한 세계각국의 멀티미디어 단지를 방문하는 등 멀티미디어 단지 조성 기초조사를 이미 끝내 놓은 상태이다.

현재 조성예정지에 초고속 정보통신망을 추진 중이며 춘천시의 인터넷 데이터베이스 구축과 시.도 공무원 및 시민을 상대로 멀티미디어 교육 실시, 세계적 게임업체의 유치와 기술자문 및 교류협약을 체결하기 위해 노력 중이다.

외국과의 제휴와 국내 업계 참가

현재 국내 멀티미디어 관련업체의 참여를 협의중인 것은 물론 세계의 유수 소프트웨어 업체들의 참여를 유도하고 있다. 특히 미국의 실리콘벨리의 서니베일 등의 유명 멀티미디어 및 소프트 단지와의 자매결연을 추진하고 있으며 정보세계화 추진을 위하여 외국의 우수인력을 유치하기 위해 정보통신분야 대학원의 외국인 전용 기숙사를 추진 중인 것으로 알려졌다.

세계 최대 규모 되어야 한다

'수준높은 문화예술도시로의 발돋움'이라는 슬로건 아래 공무원 및 시민교육 등의 투자 등 산.학.연.관의 조화에 시민들의 참여를 유도하는 방향으로 추진하여 이 멀티미디어 산업이 자연스럽게 춘천의 주요산업으로 부상하도록 추진되고 있다는 점을 고려해 볼 때 아마도 언젠가는 반드시 멀티미디어 파크가 건설되어 춘천의 명소로 등장할 것임에는 틀림이 없다.

물론 누구나 알고 있겠지만 이러한 거대 계획이 현실화되기 위해서는 산.학.연.관의 자발적 참여가 무엇보다도 중요하고 그위에 시민의 협조와 중앙정부의 지원을 빼놓을 수 없다. 하지만 어떤 어려움이 있더라도 관철시키겠다는 것이 춘천시의 입장이고 업계의 입장에서도 반가운 일임에 틀림없다는 것을 고려해 볼 때 언젠가는 반드시 이루어야 할 춘천시의 숙원사업임에는 틀림이 없다.



멀티미디어 단지의 기본업무를 맡고 있는 강원대 정보통신연구소의 김남호소장과 이봉형교수

전세계 어린이가 참가하는 어린이 EXPO '96

현재 춘천시청 직속기관으로 멀티미디어 산업 지원본부가 개설되어 있어서 거의 모든 업무를 정보통신 연구소와 협력하여 추진하고 있다. 이 멀티미디어 산업 지원본부에는 KNET 인터넷 연구소와 멀티피아 TEC 연구소, 인포미디어 연구소 등 3개의 연구소 등이 소속되어 있다. 대도시 서울과 근접되어 있다는 지리적 특징과 관광도시로서의 이미지를 살릴 수 있는 이 테마파크 사업과 맞물려 올해 「어린이 EXPO '96」이라는 대규모 행사가 개최될 예정이고 현재 이 사업을 국책사업으로 인가를 받기 위해 노력 중이며 만약 국책사업으로 인가가 된다면 더욱 거대한 사업으로 발전시킬 예정이다.

지금까지 어린이 EXPO '96 행사의 일환으로 알려진 것은 「어린이 인터넷」이라는 행사로 이 행사는 전 세계의 어린이들이 자신의 이름을 인터넷 상에서 쓰면 그것을 받아서 EXPO 행사장에 있는 로보트가 작은 돌에 이름을 써넣고 그것을 모아 전시하여 한국에 올 때 춘천에 들려 자기의 이름을 확인하고 싶게 만드는 행사가 계획중이다.

춘천시장 배 계 섭 전격 인터뷰

"춘천시는 성공가능성 높습니다"



"멀티미디어 산업은 향후 미래산업의 핵심산업으로 자리잡을 겁니다. 수도권과의 교통여건과 춘천시의 관광, 문화 예술적 여건을 고려해 볼 때 춘천이 가지고 있는 잠재력은 무한하다고 봅니다. 물론 단기적인 시각으로 어떤 결과물을 바란다는 것은 무리이지만 점진적인 미래를 바라보며 멀티 미디어 산업이 반드시 춘천시의 얼굴이 되도록 노력하겠습니다."

춘천시가 계획하고 있는 멀티미디어 단지 조성계획은 단시간에 가시적으로 보일 수 있는 그런 사업은 아니다. 하지만 수도권의 상수도 원류지역이라는 지리적 여건과 관광도시로서의 춘천을 생각해 보면 청정산업으로서의 소프트웨어 관련 산업은 춘천에 가장 어울리는 산업이라는게 가장 중요한 포인트이다. 그리고 그예로서 프랑스의 애니메이션 도시 '앵글램'의 예를 들었다. 현재 춘천시에서는 춘천시민을 대상으로 춘천시장이 직접 강단에 서기도 하고 전문 교수들을 모아 멀티미디어 교양강좌를 여는 등 여론 조성과 주민들의 자발적인 협조 유발을 위해 노력하고 있다.

게임 산업은 고두뇌 산업이라고 강조하며 현재 국내 중소업체들의 약한 재정적 형편을 고려 일본 세가사의 개발 툴 정도의 고가 장비를 구입 멀티 미디어 단지 내에서 공동으로 사용할 수 있게 한다는 구체적인 방안도 제시되어 있고 정보통신 연구소를 비롯 춘천 소재 유수의 대학과 확보가능한 대지를 고려해 볼 때 멀티미디어 단지의 구축은 지방자치시대를 맞은 춘천의 숙원사업이 될 것이다.



멀티미디어 파크에 관해 본지 기자와 진지한 토론

한편 '어린이 EXPO' 96 개최에 대해 "이 행사 역시 반드시 개최될 겁니다. 하지만 올해부터 커다란 대규모 이벤트를 바라지는 않습니다. 다만 올해는 내년에 더욱 활성화될 수 있는 기반으로만 자리잡아 준다면 가능성이 있다고 봅니다."라며 다단계 산업으로서 성공 여부에 강한 긍정을 보이고 있다.

이미 인터넷 상에 춘천시 홈페이지를 만들어 어린이 EXPO의 홍보와 더불어 멀티미디어 단지의 조성 계획을 공개하고 있으며 각 관련 기업들의 참여를 유도하고 있다.

"적어도 4-5년은 내다봐야 합니다. 하지만 영상산업은 민선 초대 시장으로서의 공약사항인 만큼 반드시 성사시킬 겁니다."라며 자신감을 나타내는 시장님을 바라보며 게임업계에 종사하는 기자로서 반드시 멀티미디어 단지가 조성되어 우리나라의 게임업계가 보다 활성화될 수 있는 기반으로 자리매김을 했으면 좋겠다는 생각이 들었다.



장르	RPG
제작사	스퀘어
발매일	96년 12월 예정
가격	5,800엔

지난호 본지에 게재된 스퀘어 기사로 말들이 많았던 1달. 드디어 그 종지부를 찍을 정보가 날아들었다. 현재 완성도 50%. 화이널 환타지VII이 그 화려한 모습을 드러낸 것이다.
물론 등장 기종은 플레이 스테이션이다.

- FF VII을 PS에 발매! -

스퀘어, 닌텐도 가출하여 소니 데릴사위되다!

화이널 환타지 VII

스퀘어와 닌텐도의 결별!

지난호에 소개한대로 스퀘어가 닌텐도64와 플레이 스테이션의 갈등 속에 닌텐도와의 견해차가 발생하여 닌텐도와 완전한 결별을 선언하게 된 듯하다. 정확한 이유에 대해서는 밝히고 있지 않지만 타이틀 이식에 관해 닌텐도가 제약을 가했기 때문이라는 소문도 있다. 거기에 스퀘어는 지난 2월 12일, 앞으로 닌텐도측 하드웨어로의 소프트 제작을 중단하겠다는 발표를 하였으며 플레이 스테이션 참여 제 1탄인 화이널 환타지VII의 화면 사진도 공개하기에 이르렀다. 여기에 더더욱 놀라운 사실은 화이널 환타지VII의 프로듀서인 사카구치씨의 발언일 것이다.

'발매 예정일은 12월, 용량은 1기가(1,000메가), CD ROM 2장, 가격은 5,800엔이 될 것입니다. 당초 우리가 생각했던 게임을 만들기 위해서는 여러가지를 생각하지 않으면 안됐습니다. 소프트웨어가 처리될 하드의 스펙, 그리고 플레이어에게 제공되는 다양한 감동과 체험. 때문에 최적의 하드웨어로 플레이 스테이션을 선택하게 됐으며 어쩌면 개발 도중에 용량이 늘어날지도 모르겠습니다. 만약 용량이 늘어난다면 CD ROM 3장으로 발매할 생각도 있습니다.'



정밀하고 아름다운 그래픽. 역시 스퀘어다!

이러한 발표는 발매가 연기된 닌텐도64에 대해서는 크나큰 타격이 아닐 수 없으며 140만 플레이 스테이션 유저들에게 기쁜 소식이 아닐 수 없을 것이다.

또다른 차원에 실존하는 환상의 모험가들

그러면 이번 화이널 환타지VII에 대해서 설명하기전에 지금까지 공개된 3인의 캐릭터를 먼저 소개하겠다.

거대한 검을 어깨에 걸치고 있고 총기를 가지고 있는 등 상당히 개성적인 이 캐릭터들 외에도 앞으로 지속적으로 공개될 예정이다.

또한 화이널 환타지VII은 3인 파티로 이루어지기 때문에 캐릭터의 구성 변화가 일어나면서 스토리가 진행될 듯하다.





크라우드

자신의 신장보다도 더 클 것같은 거대한 검을 사용하는 소년. 이 검을 사용하기 위해서인지 글러브도 상당히 크다. 그러나 무기의 흉폭함과는 달리 정의감이 강한 얼굴을 하고 있다. 나이는 15세 전후?

에어리스

긴 머리를 따고 있는 여성 캐릭터이다. 봉같은 무기를 장비하고 있는 것을 보면 승려계의 캐릭터인 것같다. 조금은 어른스러워 보이기 때문에 나이는 16세 정도일 것같다





새로운 생명이 탄생한다!!



와이어 프레임에 매핑된 폴리곤이 입혀지면 리얼한 캐릭터가 탄생한다

바레트

오른 손에 기관총과 같은 무기가 들려있는 약간 험악하게 생긴 인물이다. 왼쪽 어깨의 문신이 더욱 박력을 나타내고 있다. 용병이나 바운티 헌터인 듯한 느낌을 준다. 나이는 35세 정도



캐릭터는 모두 폴리곤 처리

화이널 환타지VII에 등장하는 캐릭터들은 모두 폴리곤으로 그려져 있다. 폴리곤이라 해도 이제까지의 게임에 사용된 폴리곤 캐릭터와는 달리 전투 신도, 필드나 마을에서의 이동 신도 대부분이 리얼타임으로 계산된 폴리곤으로 표현되고 있다. 그 때문에 캐릭터의 움직임은 지금까지의 RPG에서는 상상할 수도 없을만큼 리얼하게 되어 있다. 움직이고 있는 화면을 본다면 분명히 놀랄 것이다.

와이어 프레임의 세계에서



우선은 선으로 캐릭터의 골격을 만든다. 이 선을 와이어 프레임이라고 한다

배틀 시스템은 어떻게 변할 것인가?

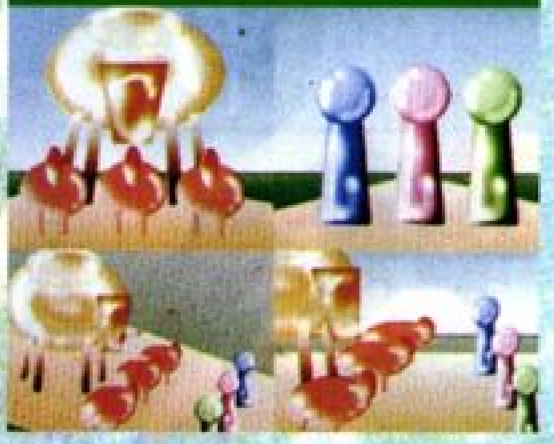
하드웨어 체인지에 의한 다양한 변화 중에 가장 관심을 끄는 것은 배틀 시스템과 대폭적인 그래픽 변화일 것이다. 여기서는 배틀 시스템의 변화와 비밀에 싸인 게이지 '리미트'에 대해서 알아본다.

폴리곤이기 때문에 가능한 시점 이동

지금까지의 시리즈와 가장 확실하게 다른 중요 포인트. 캐릭터와 필드 등에 폴리곤을 사용하여 3D화 되어 있기 때문에 전투도 옆에서 보는 평면 배틀에서 입체 배틀로 크게 바뀌었다. 더욱이 전투신도 한 방향으로 고정된 것이 아니라 다양한 시점으로 바꿀 수 있게 되어 있다.

현시점에서는 플레이어가 스스로 시점을 바꾸는 것인가, 아니면 각각의 시점이 자동적으로 베스트 앵글을 찾아 바뀔 것인지 확실하지 않다. 하지만 어느쪽이라도 지금까

① 시점을 임의로 결정한다



② 시점 이동의 루틴이 있다





최선의 시점으로 설정이 가능하다!?

지와는 다른 놀랄만한 배틀이 전개될 것임에는 틀림없다.

시점 교환에는 쿼터 뷰와 캐릭터 시점 등 일러스트1과 같이 몇가지 정해져있는 앵글이 있고 이 중에서 임의로 설정이 가능할 것이라 생각된다. 또한 일러스트2처럼 시점의 변경이 가능해서 서서히 앵글이 바뀔 가능성도 있다. 또한 시 그래프(작년 8월에 미국에서 열린 CG쇼)의 영상대로 생각한다면 전투가 시작된 직후에 화면 가득히 앵글을 끌어들인 후 파티 전원을 줌 업시켜 각 캐릭터 별로 나눠줄 지도 모른다. 이러한 시점 교환이 자유롭게 설정 가능하다면 RPG계 최초의 도전이 될 것이다.

배틀 액션 중에도 시점 변경이 이루어진다

앞서 전투시에 시점의 변경이 가능하다는 말은 설명했지만 전투시의 액션중에도 시점의 변경이 가능한 것같다. 이것 역시 시점을 설정할 수 있는지, 아니면 스스로 움직이는지 아직 알 수 없지만 그 비밀을 풀 수 있을 만한 동작 패턴의 사진이 입수됐다. 시점이 크라우드의 얼굴에서 상향과 하향의 몸 전체로 움직이는 것을 쉽게 알 수 있다. 이것은 어디까지나 전투를 예로 든 것으로 이 외에도 다양한 각도에서 전투 액션이 펼쳐질 것으로 보인다.



자동적으로 시점이 바뀐다!?

이전에 본지에 소개됐던 시 그래프 영상에서는 앵글이 자동적으로 변하였다. 공격 신 때에는 캐릭터가 크게 확대되기도 하고 소환마법을 사용할 때는 주인공들이 빛의 입자보다도 작아보일 정도로 앵글을 당겨서 소환된 환수의 크기를 표현하기도 했다. 더욱이 그러한 앵글들이 최적이라 생각되는 각도에서의 시점 변경이었던 것이다. 이 영상은 어디까지나 참고로 생각하더라도 「FFVII」에서는 더욱 하이 레벨의 전투를 즐길 수 있을 것이다.





∞이것은 적 몬스터를 뛰어넘어 등뒤로 돌아가는 신이다. 베스트 앵글로의 자동 변환이 이루어지는 신이다

거대한 적은 어떻게 표현될 것인가?

대형의 적, 한마디로 보스와의 전투에도 많은 관심이 쏠려 있을 것이다. 이제까지 화이널 환타지 시리즈중에 주인공들보다도 많은 인기를 누렸던 보스들. 환타지 일러스트의 최고봉인 아마노 요시타카의 세계관을 가장 잘 표현해 준 게임인 화이널 환타지가 폴리곤으로 변하였을 때 그 매력적인 캐릭터들은 어떻게 변하는 것일까? 여기에 있는 사진을 주목하자. 이것은 중간 보스 정도의 캐릭터로 보이는데 아직은 개발 초기 단계이기에 이 이상의 거대 캐릭터는 보여지지 않고 있다. 그러나 이전 시리즈의 전투가 2D였고 이번이 3D라는 점을 생각하자면 초대형 캐릭터가 복수로 등장할 가능성도 있다(예를 들면 마열차나 바하무트같은 것들).



화면 안쪽에 대형의 적이 보인다. 크기로 봐서 중간 보스 정도인 것같다



이 이상의 대형 캐릭터가 등장하여 화면의 레이아웃 범위를 뛰어넘을 경우는 어떻게 표현될까?

비밀의 게이지 LIMIT

시리즈 대대로 리얼타임을 나타내주던 타임 게이지 외에 새로운 비밀의 게이지가 등장했다.

우선은 전투 화면 사진에 나타나 있는 LIMIT라는 게이지를 주목하자. 이것은 화이널 환타지VI까지도 없었던 것으로 무엇을 나타내는 것인가 현단계에서는 완전히 비밀에 싸여 있다.

예상할 수 있는 것으로는 「행동 회수의 제한」이나 「기력의 한계」가 있지만 그 보다도 더욱 큰 비밀이 있는 듯하다.



비밀의 게이지 LIMIT. 현재로는 불명이지만 무언가의 제한에 관계된 것같다

장비가 바뀌면 CG도 바뀐다!

지금까지의 시리즈에서는 공격시에 검의 색이나 길이, 타격당하는 형태가 달라지는 정도였지만 이번에는 장비를 바꾸는 것에 의해서 캐릭터CG도 달라지게 되어 전투 애니메이션도 대폭적으로 달라지는 시스템을 채용하고 있다. 예를 들면 실제로 검을 쥐고 있는 상태라도 양손으로 쥐는 검과 한손으로 검을 장비한 경우, 각각 검의 그래픽이나 쥐고 있는 형태, 공격 패턴 등이 완전히 달라지게 되있다. 물론 투구나 방패를 장비하면 이들 방어구들의 CG도 추가되어 모습이 바뀌게 된다. 즉, 풀 폴리곤으로 입체적인 표현이 가능해져 보다 현실에 가까워진 것이다.



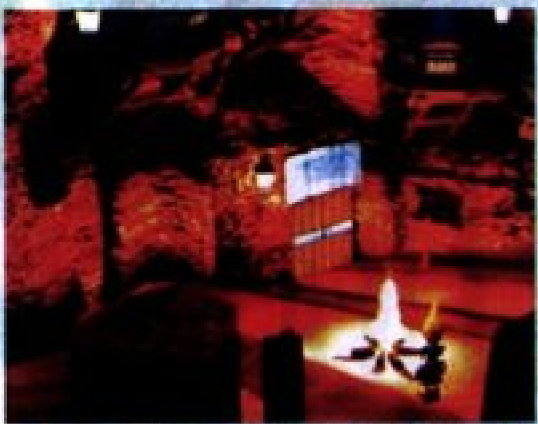
양손으로 쥐는 검을 장비한 크라우드. 검의 거대함을 잘 알 수 있다



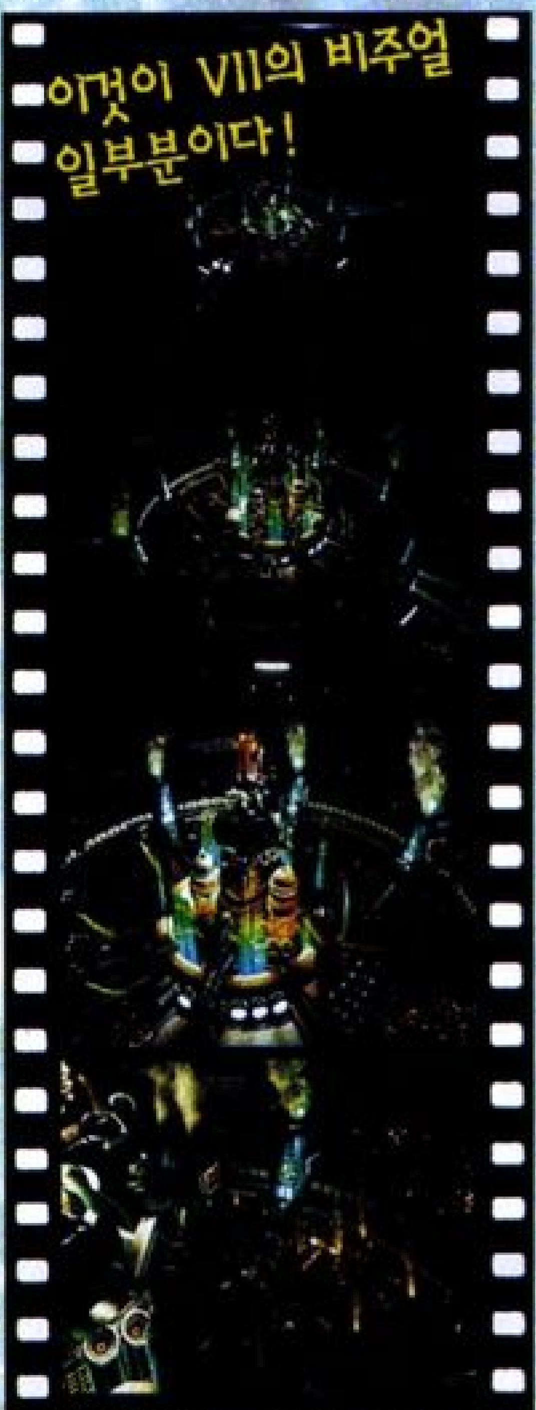
몬스터의 시점이라면 채찍이 굽어져 대박력이 연출된다. 진짜로 채찍에 공격당하는 것같다

세계관과 필드 화면 추적!

여기에서는 화이널 환타지VII의 필드와 거리 화면을 대공개한다. 그 외에도 이번 화이널 환타지VII의 의문을 해소할 만한 화면과 세계관을 소개한다. 이번에 공개된 사진에는 마을 내의 화면 사진을 포함해서 거리와 필드 사진까지 다양한데 이들 사진은 화이널 환타지 VII의 세계관을 상상하기 위한 중요한 자료이다. 왼쪽에 있는 사진을 보면 주인공처럼 보이는 캐릭터가 모닥불을 피우고 서 있는 것을 볼 수 있는데 질감이 잘 나타나 있는 벽과 건물은 얼핏 서양풍으로 보이지만 어딘가 동양적인 면도 보여지고 있다. 이것은 대체 어떠한 세계일까? 다른 사진들도 보면서 추측해 보자.



마을 내에서 불을 피우고 서 있는 남자. 이것은 대체 어떤 장면일까?



어둠속에서 떠오르는 원형의 물체. 이것이 점차적으로 확대되어 거대한 도시라는 것을 알게 된다. 미드갈이 기계화된 메가로폴리스급의 대도시라는 것을 나타내는 비주얼 신이다. 흡사 사이버 펑크 영화의 도입부같은 이 영상의 아름다움은 말로 다 표현할 수 없을 정도이다

화이널 환타지VII의 세계에는 무엇이 기다리고 있는 것일까?

그동안의 화이널 환타지 시리즈가 가지고 있었던 세계관에는 특이한 것들이 많았다. 무국적의 건물이나 건조물, 그 만한 기술력이 없으면 만들 수 없는 기계... 화면으로만 생각하자면 나라나 시대를 특정지을 수도 없으며 지구라는 확증도 없다. '우주의 어느 곳에 존재하는 시대'라는 느낌. 그러한 세계야말로 상상의 나래가 펼쳐지기 쉬운 곳이다.



어디서나 볼 수 있는 건물같지만 이상스러운 분위기를 가지고 있다

무대는 어디인가?

사진에는 금속적인 재질의 건물이 있고 풍차와도 같은 건조물이 세워져 있기도 하다. 그렇다면 무대는 현재일까? 미래일까? 미래라고 하기에는 어딘지 낡아 있는 듯한 풍경들이 있으며 과거라고 하기에는 총기류와 거대한 기계 도시 등 어울리지 않는 부분들이 있다. 상당히 이상한 세계관. 이곳에서 어떤 스토리가 전개될 것인가...



석양에 그림자를 드리우는 기묘한 건물. 사람이 살고 있는 것일까?



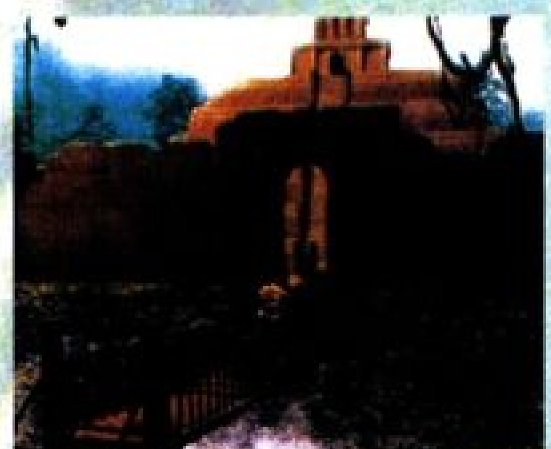
벽에 파이프가 연결되어 공장과도 같은 건물. 왠지 사건이 일어날 것같은 분위기다

피라밋이 존재한다

이것은 주인공이 피라밋에 들어갈 때 나무로 이루어진 다리를 지나가는 장면이다. 멀리 산이 보이기도 하고 식물의 줄기같은 것이 보이는 것을 봐서 이곳은 깊은 산속이나 정글과도 같은 곳일 것이다.



완전한 공간이 형성되어 연출되는 세계. 임의로 시점변경도 가능!?



종래의 RPG에서는 보여지지 않았던 완전한 원근감을 가진 장면이 속출한다

3D로 이루어진 현장감 넘치는 필드

이것은 동굴과도 같은 곳으로 출구에서 주인공들이 이동하는 장면. 깊은 계곡이나 벼랑의 중간 부분인 듯한 장소이다. 자세히 보면 나무뿌리같은 것이 위에서 아래로 늘어져 있는 것도 알 수 있다.

마을 안이나 던전은 기본적으로 쿼터 뷰로 표현되며 경우에 따라서는 측면 스크롤로 표현하는 경우도 있다. 주인공들이 빠져나온 입구의 안쪽에는 어떤 형태의 던전이 펼쳐져 있는 것일까?



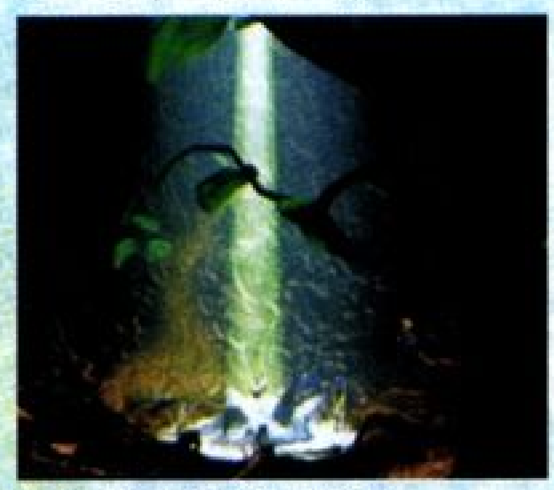
출구에 서있는 주인공들. 안쪽에서의 빛이 상당히 리얼하다



경우에 따라서는 이러한 측면적 표현도 이루어진다

크리스탈일까?

나무로 둘러싸인 장소의 중앙에서 빛나고 있는 비밀의 물체... 이 상황에서 생각해 보면 매 시리즈마다 언제나 등장했던 크리스탈이 아닐까 생각된다. 하지만 크리스탈과는 모양이 조금 다르다.



비밀의 물체 저편에 서 있는 주인공들. 이것은 스토리상 상당히 중요한 포인트가 되는 것같다


주인공들의 등 뒤에서 본 앵글. 주인공은 비밀의 물체에게 다가간다

풀 CG로 표현되는 완벽한 3D 세계

모든 것을 3D CG로 표현. 이미 일부의 격투 게임에서는 실제로 이루어지고 있는 현상이다. 그렇기 때문에 당연하다고 생각하는 사람들도 있겠지만 이것이 RPG라는 장르로 바뀐다면 상당히 다른 의미를 가지게 된다. 그것은 3차원의 완벽한 세계를 게임이라는 하나의 틀 속에 완성시켜야하기 때문이다. 화이널 환타지VII의 화면을 보면 그것이 현실로 이루어졌다는 것을 알 수 있다. 필드는 완벽한 3D 쿼터 뷰 시점으로 표현되고 건물의 그림자가 캐릭터의 표정에 명암을 드리운다. 이것이 새로운 화이널 환타지의 세계인 것이다. 그리고 그 기술력에 떨어지지 않을 정도로 매력적인 무대가 이번에도 구성되어 있다. 여기에서는 그런 필드의 제작 과정과 서브 필드에 대해서 소개하겠다.

화이널 환타지VI


SFC용으로 발매된 화이널 환타지VI. 종래의 RPG와 마찬가지로 도트로 표현되어 있다



화이널 환타지VII의 필드화면은 CG로 표현된 3D 공간. 어느정도 진화를 했는지 판단할 수 있다

도시의 제작과 골격

필드가 3D라면 마을 역시 3D이다. 그 증거로 도시의 와이어 프레임 사진을 소개하겠다. 이것은 게임 개발 기재의 화면 사진이기 때문에 실제 게임에서는 볼 수 없는 귀중한 사진이다. 이렇게 그려졌다기 보다는 세워진 도시는 어떠한 각도에서라도 자연스럽게 보여질 수 있다.


도시라고 불리워질만한 웅장한 형태. 이것은 하나의 건물이다

CG에 의한 필드 제작 과정

1

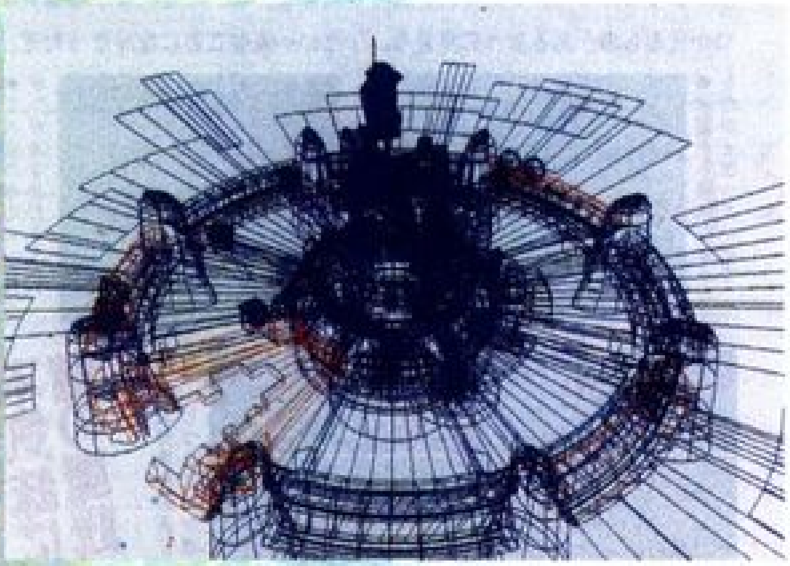

CG제작 개시 직후의 와이어 프레임 상태. 캐릭터와 마찬가지로 이것을 기본으로 살 붙이기가 시작된다. 그리고 서서히 도시의 형태를 갖추기 시작한다

2


살 붙이기가 종료되어 도시의 모습을 갖춘 상태. 이 시점에서 광원 위치 등이 설정되게 된다. 참고로 제작은 워크 스테이션으로 한다

3

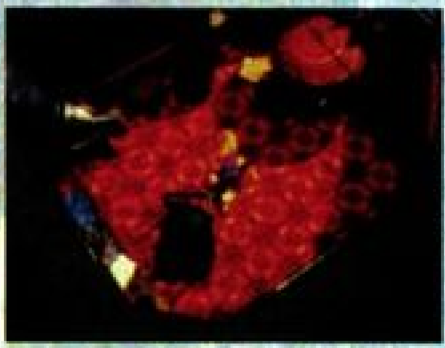

캐릭터와의 비례에 맞추어서 완성체(전체 도시의 집합체)에서 하나씩 실제 게임에 대입시켜 나간다




완성된 도시의 일부분

도시의 내부에는 어떠한 것들이 존재하는가?

여기서는 앞에서 소개한 와이어 프레임의 완성체인 도시의 세부적인 면을 소개하겠다. 실제로 이번 화이널 환타지VII에서 중요한 역할을 하게 될 것같은 이 도시에는 어떠한 것들이 존재하고 있는 것일까?


실내를 위에서 내려다 보는 화면. 조명도 있다

거리를 걸어다닌다

마을에는 역시 건물들이 늘어서 있지만 이러한 분위기는 이제까지의 시리즈에서는 찾아볼 수 없었던 것이다. 메카닉 감각이 두드러지는 공장 같은 것도 있고 밤거리를 밝혀주는 가로등이 켜져 있기도 하다. 분위기나 크라우드의 말을 보면 이곳은 적의 관할 구역인 것같다. 그렇다면 이 마을이 무엇인가 비밀의 열쇠를 쥐고 있는 것은 확실하다.


이것은 개발 기재 상의 화면. 게임 화면에서는 아래의 사진처럼 분할된다

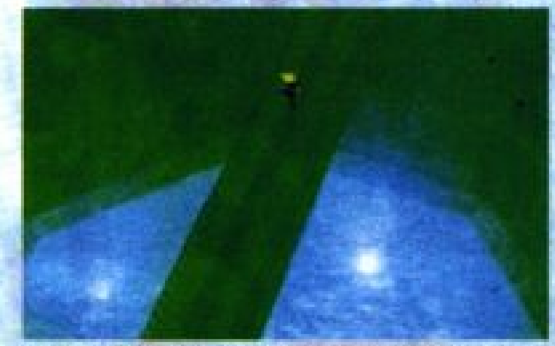

붉은 옷을 입은 병사들이 지키는 문. 이 문 안쪽에 마황로가 있는 것일까?


어쨌든 붉은 옷을 입은 병사는 조무래기인 것같다. 대화 속의 마황로란 어떤 것일까?

마황로

이것이 마황로의 내부인 것같다. 주인공들이 걷고 있는 다리 아래에는 물이 흐르고 있고 그 중에 몇가지 빛나는 물체가 보인다. 어딘지 원자로 내부와도 같은 느낌의 장소. 크라우드의 대사를 보고 생각할 수 있는 것은 여기서 무엇인가를 하지 않으면 큰 일이 일어난다는 것.


수면에서 수증기와도 같은 것이 올라오고 있다



'마황로에서 대량의 에너지가 정제되고 있어. 이대로라면 이 별은 사라지고 말거야'라고 말하는 크라우드. 흡사 원자로같은 분위기를 내고 있다

실내

방의 화면은 이런 느낌. 방은 기본적으로 위에서 내려다 보는 앵글로 결정될지도 모르겠다. 여기에 등장하고 있는 여성은 이 마을의 주민인 것같지만 대화로 생각해보자면 주인공들의 적은 아닌 것같다. 때문에 이 마을에는 적 이외에 일반 시민도 살고 있는 듯하다. 그렇다면 과연 어떠한 시나리오로 전개될 것인가? 상상만으로도 가슴이 두근두근 거린다.



마을에는 일반 주민도 살고 있는 듯하다

이야기의 중심이 되는 마황도시 미드갈

이번에 공개된 필드화면의 대부분을 차지하고 있는 마황도시 미드갈. 이 도시를 크라우드가 이끄는 습격대가 공격하는 신이 이번에 공개된 사진들이다. 그의 말에서 이 도시에는 마황로라고 불리우는, 마법에 관계된 동력기관이 존재하는 것같다. 그것은 도시의 동서남북 4군데에 설치되어 있다. 이 미드갈은 비주얼의 일부에서 알 수 있듯이 마황로를 이용하여 기계문명이 발달한 도시이며 스토리에 어떻게 관계될지는 아직 불명이지만 「화이널 환타지Ⅵ」에 등장한 제국도시 벡터처럼 이야기의 핵심적인 존재임에 틀림이 없는 것같다.

FF 시리즈의 거장

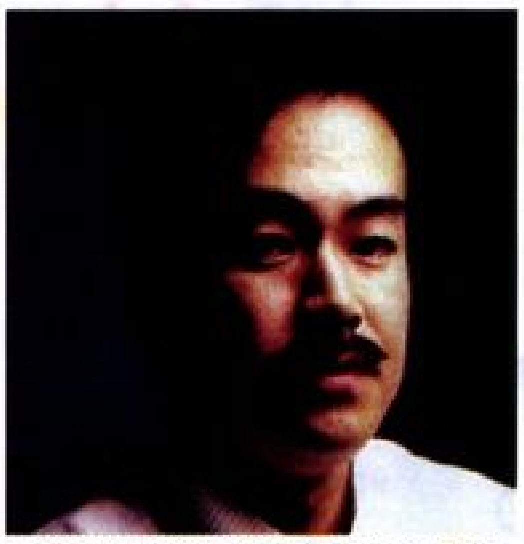
사카구치 히로노부

당초 닌텐도64로의 발매가 결정되어 있던 화이널 환타지Ⅶ이 어째서 플레이 스테이션으로 돌아서게 된 것일까? 다양한 의문들이 속출하는 가운데 스퀘어의 화이널 환타지 프로듀서인 사카구치의 발표는 그 의문을 풀어주는 것이었다.

"우리들이 이전부터 구상해오던 게임, 그것은 스토리만을 따라가는 게임이 아니라 실제로 장시간 접하고 있으면서 나타나는 영상과 음성, 그리고 연출을 플레이어의 시각적인 측면에서 확실하게 전해주는 것이었습니다. 그러한 일을 실현시키기 위해서 가장 중요한 것이 데이터를 잡아두는 용량이었습니다. 그리고 우리는 이제까지의 16비트기에서는 실현이 어려웠던 화상 처리, 음성 처리 등이 지금의 차세대기에 와서는 손쉽게 표현할 수 있다는 것을 알게 됐습니다. 여기서 한가지 중요한 것은 하드웨어의 변경인데 일단 플레이어에게 전해지는 매개체로는 롬 카트리지와 CD ROM의 두가지가 있습니다. 보다 나은 영상, 그리고 보다 나은 감동을 위해서는 대용량을 요구하게 됐고 그 때문에 CD ROM을 선택하게 됐습니다. 참고로 작년 8월에 공개됐던 시 그래프 영상은 약 20M를 사용한 것으로 하나의 전투를 처리하는데 그 만큼의 용량이 필요하다는 것을 느끼고 한계를 느끼게 됐던 것입니다.

또 하나의 문제는 이번 스퀘어의 목표가 다수의 팬들을 끌어들이는 것에 있기에 저가격에 고품질을 목표로 삼고 있습니다. 롬 카트리지의 경우에 5,800엔이란 가격으로 발매는 무리입니다. 그리고 당시 차세대기용 소프트는 SG1(실리콘 그래픽스 사의 고성능 머신. 플레이 스테이션용 소프트 개발 등 광범위하게 사용되고 있다)의 머신으로 개발되고 있었습니다. 거기에 우리가 실현하고자한, 1장 1장의 영상을 수시간 렌더링해서 움직이게 하는 영화적인 방법이 아니라 리얼타임으로 매 프레임마다 묘화시키는 게임의 수법으로 영상을 만들고 싶었습니다. 그 점에 비추어볼 때 플레이 스테이션이라는 하드웨어는 상당히 밸런스가 잘 잡혀 있는 느낌이었습니다. 억세스 문제가 남아 있기는 하지만 종전과 같이 화면을 정지시키고 읽어들이는 방식이 아니라 움직이면서 읽어들이는, 즉 로딩되고 있다는 사실을 느끼지 않게 하는 방식으로 제작할 생각입니다. 그 문제만 해결된다면 용량도 문제가 없고 폴리곤도 부드럽게 움직이게 될 것입니다.

마지막으로 화이널 환타지Ⅶ의 발매를 기다리게 될 여러 팬들께 하고 싶은 말은 최고의 스탭진(CG제작에 디지털 드메인 사와 죠지 루카스가 설립한 ILM 사의 고급 인력을, 기획과 연출에 사카구치 히로노부, 일러스트와 세계관에 아마노 요시타카)이 회사의 브랜드를 걸고 제작하고 있으며 화이널 환타지Ⅶ 이외에도 약 20개의 타이틀이 플레이 스테이션용으로 준비되어 있다는 것입니다. 기대해 주십시오."



스퀘어의 부사장이자 화이널 환타지의 프로듀서를 맡고 있는 사카구치 히로노부씨

"추악한 일본인 보다 못한 행위는 없어져야"

우리는 세계화라는 이야기를 자주 듣게 됩니다. 그만큼 한국의 위상은 높아졌고 한국인의 의식은 첨단화 되었다는 이야기입니다. 한국인은 세계화인이기 때문에 세련되고 예절바르고 벼가 익으면 고개 숙이듯이 겸손해지기 마련입니다.

추악한 일본인 처럼 되어서는 안됩니다. 독도가 자기네 땅이라고 우기는 건 세계화와 동떨어진 행위입니다. 일본인은 경제대국이기는 하지만 세계화대국은 아닙니다.

하이텔 휴게실란은 유저 여러분의 자유 발언대이기도 합니다. 하지만 예절은 필요한 것이고 비방은 삼가해야 합니다. 게임챔프는 매달 엄청난 양의 제작비를 투입해 제작하고 있습니다. 매달 일본 현지 취재하여 기사를 확인하고 작성합니다. 사진에서와 같이 박승훈씨 ID로 공개한 챔프에 대한 비방 기사는 챔프스탭진과 챔프독자를 분노하게 만듭니다. 이는 추악한 일본인이 한반도가 일본땅이라고 우기는 처사와 같습니다. 분명히 「화이널 환타지Ⅶ은」 PS로 제작되고 있으며 챔프는 현재도 일본 특파원이 스퀘어에서 취재 활동을 벌이고 있습니다.

하지만 챔프는 너그럽게 봐주기로 했습니다. 챔프도 박승훈 씨를 비방한다면 추악한 일본인이 되는 것과 같기 때문입니다. 오직 바라는 것은 챔프독자를 우롱하는 처사는 그만 하라는 것뿐입니다.

WHERE : 하이텔고속
23433
휴게실 [담당:NeoRedin] ( )
제목 : 게임챔프 망해라...
 =23433/23451 보낸이:박승훈 (hoonzang)
02/07 23:08 조회:98 1/2

더이상의 거짓 기사와 엉성한 짜임새로
독자를 우롱한다면
게임챔프는 망해야만한다.
살길은 이제라도 반성하고
성의있는 편집과 전문성있는 기자들을
쓰는것이다.

이번호의 잘못된점-
플스로 나오는 스퀘어의 첫작품이
화이날 환타지 7이 될거라는 호언장담을
눈 하나 깜박거리지 않고 입에 침도 바르지 않고
당연하다는 말투로 거짓정보를 실었다.

또, 앞부분의 뉴스란에서는 미쓰시다와 세가의
협력에관해
자세히 설명하고 있는 데, 새턴 란에서는 그런일은 절대
없을것이니 흔들리지마~ 라고 노래하고 있다..

정확한 정보만을 실어랏!!
편집도 엉성하게 하고.. 에잇.. 돌이나 받아라..

용호의 권3

장 르	격투 액션	발매일	96년 3월 예정
제작사	SNK		

THE PATH OF THE WARRIOR



「용호의 권2」로부터 2년의 세월이 지나 "무적의 용" 료 사카자키와 "최강의 호랑이" 로버트 가르시아가 돌아왔다. 우리들에게 익숙한 기력, 도발 시스템, 줌 인, 줌 아웃 외에도 여러가지 새로운 시스템이 추가되었다. 챔프는 국내에는 3월 중순 발매 예정인 이 작품을 일본 현지로 부터 긴급 공수해 국내 최초로 공개한다.

게임의 개요

SNK의 인기 격투게임 용호의 권 시리즈의 최신 작품이다. 이 시리즈를 플레이해 본 유저라면 모두 알고 있겠지만 전 시리즈에 사용되었던 「기력, 도발 시스템」과 「줌 인, 줌 아웃」기능이 3탄에서도 건재하다. 그리고 시리즈의 주역 캐릭터인 '료 사카자키'와 '로버트 가르시아' 이외의 다른 캐릭터는 모두 새롭게 바뀌었다. 애니메이션은 새로운 기술인 「모션 캡처」를 사용했다.





이 기술은 보다 인간다운 매끄러운 액션을 만들기 위한 시스템으로 모션 캡처의 액션 패턴을 사용하고 손으로 그린 그래픽의 장점을 가미시킨 것이 이번 「용호의 권3」의 그래픽이다.

또 기존의 2판 선취 규칙에 새로운 게임 규칙인 '울티메이트 KO (ULTIMATE KO)'를 새롭게 추가시켰다. 이 규칙은 남은 체력이 적은 상대에게 일정량 이상의 공격을 가하면 통상 2판 선취의 규칙이 1판으로 종료한다는 것이다.

그리고 각 캐릭터에는 생일날이 설정되어 있어 그 생일날에 경기를 하면 캐릭터는 파워 업 된 상태가 되고 어떤 일정 조건을 충족시키면 연속 초필살기와 캐릭터의 성능이 업 되어 기사회생을 하는 시스템도 있다. 2인 대전과 도중 참가도 가능하다.

기본 조작방법



공통으로 사용되는 연속기

→ + A버튼=〉 A버튼=〉 C버튼=〉 C버튼

→ + A버튼=〉 A버튼=〉 C버튼=〉 B버튼

→ + A버튼=〉 A버튼=〉 B버튼

→ + A버튼=〉 A버튼=〉 ↘ B버튼 =〉 B버튼=〉 B버튼

→ + A버튼=〉 A버튼=〉 ↘ C버튼 =〉 B버튼=〉 B버튼

특수 조작

■**A버튼부터 C버튼** : 계속 눌러 기력을 모으는 것으로 한번 펀치 또는 킥의 동작이 나온 후에 기력을 모으는 동작에 들어간다. 또 C버튼, D버튼 버튼을 동시에 눌러 직접 기력 축적에 들어간다.

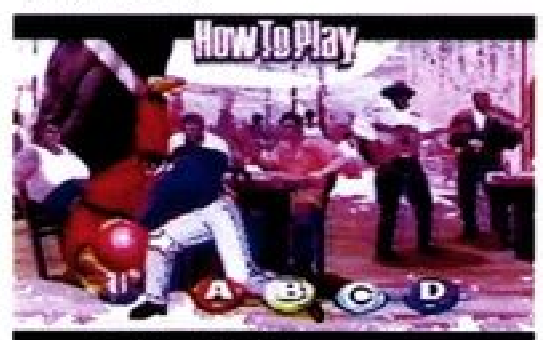
■→→ : 대쉬, ←← : 백 대쉬

■**가볍게** ↖↑↗ : 작은점프. 입력한 대로라면 보통의 점프가 된다.

■또 레버와 C버튼의 배리에이션으로 여러 동작을 취한다.

■↘ + **A버튼** : 중간 펀치 공격, 킥 공격

■**상대가 쓰러졌을 때** ↘ + **A버튼 또는 B버튼** : 쓰러져 있는 상대를 공격한다.



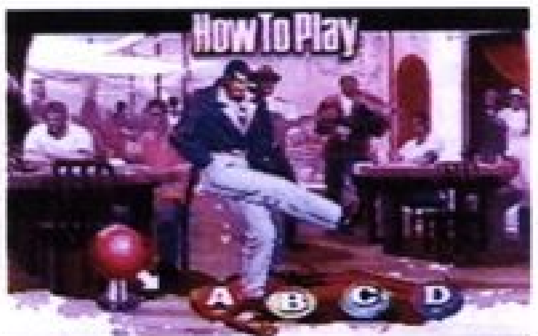
→ + C버튼 : 던지기



→ + B버튼 연타 : 돌진 킥

유린 동작에 대해서...

← + C버튼을 누르면 유린 동작을 취한다. 방어를 하는 캐릭터는 피하는 동작을 취하고, 공격을 가하는 캐릭터는 태세를 무너뜨려 쓰러져 버린다.



← + C버튼 : 유린 동작



울티메이트 KO (ULTIMATE KO)

기본적으로 게임은 2판 선승으로 승패가 결정되지만 상대의 체력 게이지에 남아있는 라이프가 조금밖에 없을 때, 주는 데미지(공격)량이 컸을 때 울티메이트 KO가 되고 1라운드에서 상대방을 한번에 이길 수 있다.



돌진 공격

타이밍을 맞춰 버튼을 누르면 돌진 공격과 연속기를 사용할 수 있다. 기본적으로 → + A버튼 또는 → + B버튼 연타로 돌진 공격이 시작되지만 돌진 공격시에는 여러가지 배리에이션이 있다.

기력 게이지에 대해서

체력 게이지 밑에 기력 게이지라는 것이 설정되어 있다. 이 게이지는 필살기를 사용할 때마다 감소하게 되고 적은 기력으로의 필살기는 위력이 낮게 설정되어 있다. 또 일정량 이상의 기력이 없으면 사용이 불가능한 필살기도 있다. 상대의 기력을 D버튼의 도발로 감소시킬 수 있고 또 A, C버튼을 계속 누름 (혹은 C버튼 + D버튼)으로 기력을 모으는 동작을 취하게 되며 사용한 만큼의 기력을 늘릴 수 있다.

초필살기에 대해서

기력 게이지가 일정량 이상 없으면 나올 수 없는 필살기이다. 필살기의 위력이 상당히 높고 화려한 연출과 쾌적함을 얻을 수 있다. 캐릭터에 의해 우선 조건이 맞지 않으면 나오지 않는 것도 있다.



STORY

이색 격투기 대회 「THE KING OF FIGHTERS」로 부터 반년쯤 지나, 로버트 가르시아는 가끔 극한류 도장에 들르며 매일 한가한 생활을 하고 있었다. 오늘도 친한 친구인 료의 여동생 유리와의 데이트를 하기 위해 자신의 자동차인 AC 코브라를 타고 해안가 도로를 경쾌한 엔진 소리를 내며 달리고 있었는데 갑자기 한 남자가 도로로 뛰어 나왔다. 로버트는 순간 핸들을 돌려 차를 세웠으나 뛰어 들어온 남자의 모습은 이미 사라지고 도로에는 여자의 가방이 뒹굴고 있었다. 가방을 주우러 온 것은 숨차게 뛰어온 한 소녀였다.

소녀 : 「헉헉.. 제 가방을 당신이 찾아 주셨군요? 고맙습니다」

로버트 : 「아니.. 당신 가방이었다구요? 역시 그 녀석이 소매치기였군요. 잘 됐어요 무사히 찾게 되어서...」

소녀 : 「어떻게 감사를 표해야 좋을지... 어? 그 펜던트!」

로버트의 목에 걸려져 있는 펜던트를 발견한 소녀는 자신의 목에 걸려있던 펜던트를 내 보였다.

로버트 : 「내것과 같은 펜던트... 어째서 당신이...」

소녀 : 「내가 어렸을 때 친한 친구가 있었어요. 그 친구가 미국에 가게 되었을 때 서로를 잊지 말자는 표시로 내가 그 아이에게 보낸 거에요」

로버트 : 「아니 그럼... 당신은...」

소녀 : 「그래요. 저에요 로버트. 후레아 로렌스에요. 저를 잊었어요?」

로버트 : 「잊었던게 아니야. 후레아 몰라보겠는걸. 그때는 무척이나 너에게 들볶였는데. 아버지는 건강하셔?」

소녀 : 「아버지... 아버지는 돌아가셨어요..」

로버트 : 「미안.. 쓸데없는 걸 물어봤나보군」

소녀 : 「아니요. 괜찮아요. 전 지금 글래스힐 밸리에 가는 길이에요. 아버지 친구이신 글래스힐 밸리에 사는 와이라 씨 계신 곳에」

로버트 : 「아니 어째서 또...」

후레아는 로버트에게 글래스힐 밸리에 가는 이유를 물었다. 고고학자인 그녀의 아버지는 남미에서 무언가를 발견한 것같다. 그래서 친한 친구인 생물학자 와이라의 아버지 빅토리아와 함께 연구에 몰두했다.

그러나 연구가 진행됨에 따라 후레아의 아버지는 이 실험을 중지할 것을 생각하기 시작했다. 이유는 「위험」 단지 그것뿐이었다. 그래서 연구의 속행을 주장하는 빅토리아와 대립하고 그는 연구 데이터를 가지고 연구소를 떠났다. 빅토리아를 배반한 것을 후레아 아버지는 죽을 때까지 후회하고 있었다고 한다.







소녀 : 「아버지가 마지막으로 들고 나오신 연구 데이터를 와이라에게 보내줄 참이었어」

로버트 : 「무언가 복잡한 사정이 있는 것같군. 그럼 내가 와이라 씨가 있는 곳까지 데려다 줄께. 추억 얘기도 있고... 무엇보다 요즘 따분해서 견딜 수 없었어. 글래스힐 밸리로 가는 길의 사우스 타운도 상당히 위험한 거리잖아. 보디가드라고 하긴 좀 지나치지만, 나도 나름대로 도움이 될꺼야」

이렇게 해서 로버트와 후레아는 곧장 와이라가 사는 글래스힐 밸리로 향했다.

로버트 : 「아이고 이런, 유리에게 핸드폰으로 전화를 걸어야겠군...」

캐릭터 프로필

료 사카자키



■나이 : 22세
■무술 : 극한류 공수
극한류 공수의 명수로 로버트의 친구이자 라이벌. 로버트로 부터 급히 글래스힐 밸리로 향한다는 전화가 왔다. 동생 유리와의 데이트를 어긴다고 하는 것은 있을 수 없는 일이라고 생각하고 있던 차에 현관의 벨이 조용하게 울린다.

■특수기
스텝 백 스웨 : A+B
풍살 차기 : ← + B
호회 치기 : →→ + A연타
객각상 : →→ + B
삼각 차기 : 점프 중 B
하단 정권 : ↘↘ + A
상단 돌려 차기 : →← + BC
명중 발차기 : B+C
쫓아 올라가면서 차기 : 중단 킥 후 B
질풍 : 중단 킥 후 C
병풍 치기 : 구부리면서 A

■던지기 기술
엎어던지기 : → + C

■다운 공격
결정타 : ↘ + A 또는 B

■필살기
호황권 : ↓↘→ + A
호황격 : ↓↙← + A
패왕상공권 : →←↙↓↘→ + C
참열권 : →← + A
비연질풍각 : ↙→ + C
호포 : →↓↘ + A

■초필살기
용호난무 : →←↙↓↘→ + B

로버트 가르시아

■나이 : 22세
■무술 : 극한류 공수
이탈리아의 재벌 가르시아 가의 장남. 그리고 극한류 공수의 명수. 재단의 운영을 맡기고 싶다는 아버지의 부탁을 계속 거절하고 자유분방한 생활을 계속한다. 어느날 우연히 어렸을 적 친구 후레아와 재회. 그녀를 글래스힐 밸리에 사는 와이라에게 데려다 주는 것에서 부터 이야기는 시작된다.

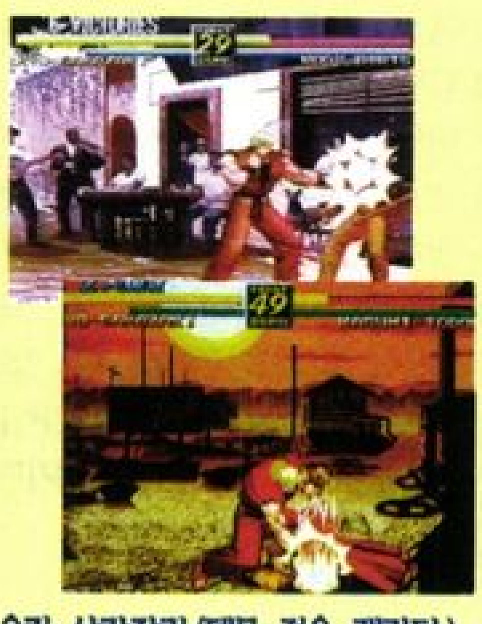
■특수기
백 블로우 : → + A
버닝 너클 : A+B
3단 차기 : ← + B
더블 미들 : 중단 킥 후 B
레이징 킥 : 더블 미들 킥 후 B
점핑 힐 : 구부리면서 B

■던지기 기술
목 베어 던지기 : → + ↙

■다운 공격
양키 킥 : ↘ + B 또는 A

■필살기
용격권 : ↓↘→ + A
패왕상공권 : →←↙↓↘→ + ↙
환영각 : →← + B
비연질풍각 : ↙→ + B
비연궁신각 : ↓↙← + B
용참상 : 러쉬 3발째 ↖또는 ← + B
용아 : →↓↘ + A

■초필살기
용호난무 : →←↙↓↘→ + B







유리 사카자키 (데모 전용 캐릭터)

■나이 : 18세
료의 여동생. 극한류 공수의 명수이지만, 현재는 휘트니스 클럽의 인스트럭터로 아르바이트에 전념하고 있다. 아르바이트에서 돌아오자 오빠 료가 로버트를 찾으러 간다는 소리를 듣고 동행을 부탁한다. 멀떠름하게 료는 부탁을 허락하자 유리는 기뻐한다.

후레아 로렌스 (데모 전용캐릭터)

■나이 : 22세
로버트의 어릴적 친구. 고고학자인 아버지가 죽은 후 아버지의 유언으로 와이라에게 연구 데이터를 보내주기 위해 글래스힐 밸리로 향한다. 도중 우연하게도 어릴적 친구 로버트와 재회. 로버트와 함께 글래스힐 밸리로 향하는데...

칼멘 콜



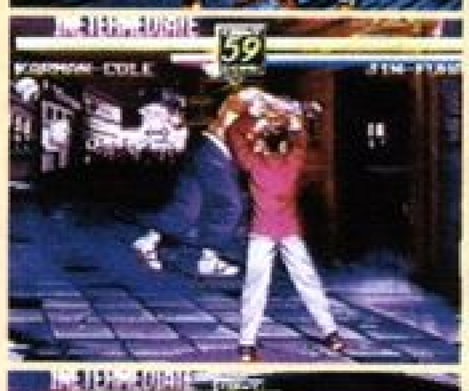
■나이 : 30세
■무술 : 호신술
가르시아 가의 스페셜 에이전트. 로버트 아버지의 의뢰로 로버트를 본국으로 데리고 돌아오라는 명령을 받는다. 우선 최초로 그는 료를 방문 하지만, 찾고 있던 로버트는 글래스힐 밸리로 떠났다는 것이었다. 칼멘은 료를 동행시켜 글래스힐 밸리로 향한다.

■특수기
커트 스트레이트 : 상대의 일어서는 킥에 반격해서 ← + A
커트 하이 킥 : 상대의 중단 킥 공격에 반격해서 ← + A
대쉬 스트레이트 : ← + C . A
대쉬 하이 킥 : ← + C . B
스탠딩 백 너클 : A + B
하이포인트 힐 : ← + B
슬로틀 너클 : 상대가 다운됐을 때 ↘ + A

■던지기 기술 〉
다이브 드롭 : → + C
언더 스트레이트 : ↘ + A 또는 B
헬프티거 슈트 스아그리프 : ↓↙←→ + A
게발티거 푸스트리트 폰 오펜 : ↓↘→ + B
퀵 언더 스트레이트 : →←→ + A
퀵 백 너클 : →←→ + B

■초필살기
푸오파인난더 폴겐테 불페 : →↘↓↙←→↘↓↙← + C







박

■나이 : 24세
■무술 : 심의 육합권
세계의 아름다운 경치를 캠퍼스에 남기는 일을 삶의 낙으로 삼는 방랑 화가. 그러나 한편 환영권 심의 육합권의 명수. 그는 동료인 펠리칸, 호에호에와 함께 글래스힐 밸리에 간다. 그런데 박이 잠시 한눈을 파는 사이 호에호에가 두사람의 남녀에게 미행당하고 있는 듯한 느낌을 받는다.

■특수기
백사토신 : ← + A
우단각 : ← + B
당천포 : A + B
좌단각 : B + C
위풍왕 : ↙+ C
나르는 히프 공격 : 점프 중 A + B
배후전타 : →← + A C
머리 돌진 : ↘ + C
발차기 : 머리 돌진 후 ↓ + B
선풍진 : ↓ + AB
머리 돌진 : 선풍진 후 → + B
호업장 : 선풍진 후 → + A
지활돌 : →→ + A
창하수 : → + C
양포 : ↘ + A 또는 C
비약 석두군 : →↓↘ + A
강습 지뢰구군 : ↓↓ + A
무적 풍무군 : ←↙↓↘→ + B

■초필살기
궁극옥의 난타군 : ←→ + C







진후하

■나이 : 28세
■무술 : 인술
기사라기 에이지와 함께 인술을 수행하고 있는 남자. 대사부가 나이가 너무 많기 때문에 차기 대사부의 자리를 노리고 있지만 에이지만 후보에 선출된 것에 불만을 품고 산에서 내려온다. 그 후 타도 에이지를 꿈꾸며 속세에 돌아온다. 그러던 어느날 글레스 힐 밸리에서 밤마다 데스 매치가 벌어진다는 소문을 듣고…



카수미 토도

■나이 : 16세
■무술 : 합기도 + 고유 무술
고유 무술의 달인 토도의 사랑스러운 딸. 병약한 언니와 달리 강한 여성으로 아버지와 둘이서 도장을 지키고 있다. 하지만 몇년전 아버지는 료에게 패배하고 모습을 감췄기 때문에 혼자 도장을 지키고 있다. 행방불명된 아버지를 찾기 위해 어머니를 설득하고 있었지만 허락을 받을 수 없어 카수미는 조용히 집을 떠난다.

진후하

■특수기
보디 찌르기 : ← + A
측퇴격 : ← + B
머리 찌르기 : →→ + A
불파류용권 차기 : →→ + B
개각수 던지기 : A+B
2단 점프 : 점프 중 ↖↑↗
천주락 : 적 다운 시 ↑↓ + A

■던지기 기술
천역투 : → + C
전신탄 : ↘ + A 또는 B
류영진 : →↓↘ + A
진공참수도 : ↓↙← + A
맹우류영투진 : →←↙↓↘→ + A
인은 : ↓←↙+ B

■초필살기
투신상 : ↓↓ + C





카수미 토도

■특수기
살축음타 : 상대의 중단 펀치 공격에 반격해서 ← + A
살장음축 : 상대의 일어서면서 내는 펀치 공격에 반격해서 ← + A
퇴불 : 발놀림 중에 A
팽민 : A + B
백파 : ← + B
쌍장탄 : →→ + A
쌍장검돌각 : 쌍장탄 후 ← + B
초치 : 쌍장탄 후 ↓ + B
비창 : →→ + B

■던지기 기술
잡고 돌아 내리꽂기 : → + C
등 쪼개기 : ↘ + A 또는 B
등당류 연속 치기 : ↓↘→ + A
등당류 뇌포공 : ↓↙← + A

■초필살기
등당류 비전초 연속 치기 : ←→↘↓↙← + A





레니 그레스톤

■나이 : 23세
■무술 : 채찍을 사용한 무술
'투덜거리지 말아요. 나는 먼저 그곳에 가 있을테니 뒤따라 와요'
프리 저널리스트이면서 옛친구 로디와 둘이서 여러번 좋은 돈벌이 기회가 있었던 그녀는 이번에도 와이라라는 남자로 부터 후레아를 찾아달라는 의뢰를 받아 로디에게 정보를 건넨다.



로디 버츠

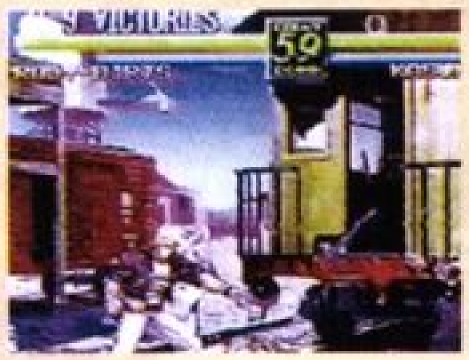
■나이 : 23세
■무술 : 곤봉을 사용한 무술
공식적으로는 사우스 타운의 사립 탐정. 본업은 범죄자를 쫓는 바운티 헌터지만 본업은 잊혀진 정도로 보잘 것 없다. 어느날 친구인 레니로부터 큰 돈벌이가 생겼다는 정보를 듣는다. 글레스힐 밸리로 가서 후레아를 찾아오라는 의뢰가 들어 온 것이다.

레니 그레스톤

■특수기
오버 스윙 : ← + A . B
로우 서머솔트 : ←↖ + B
오버 스윙 롱 : ← + A
체스트 범프 : →→ + B
부쉬 임팩트 : →→ + A
임팩트 토우 범프 : 체스트 범프 후 A

■던지기 기술
트와인 슬로우 : → + C
스쿼시 킥 : ↘ + A 또는 B
프릭 쇼트 : ↓↘→ + A
위프 래쉬 : ←→ + A
포 스위시 레이브 : ↓↙← + A

■초필살기
프릭 브레이크 : →←↙↓↘→ + C





로디 버츠

■특수기
대쉬 니 킥 : 상대의 일어서는 킥 공격에 반격해서 ← + B
스랜트로 킥 : ↙+ B
오버 스윙 : ← + A
래비트 로드 : A + B

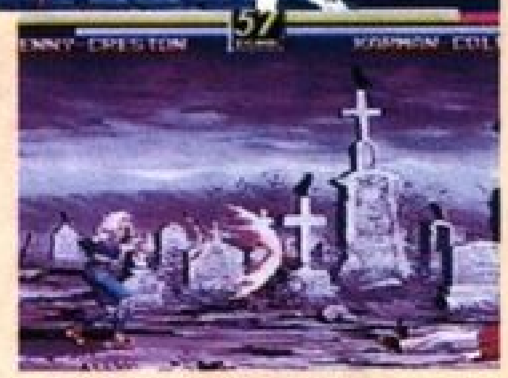
■던지기 기술 〉
후크 슬로우 : → + C

■다운 공격
바운팅 로드 : ↘ + A 또는 B

■필살기
리볼빙 로드 : ↓↘→ + A
미들 임팩트 T.T : ↓↘→ + B
디스티브 임팩트 1-2 : ↙근거리에서) ←→ + A

■초필살기
하이퍼 톰파 : →←→ + C





■ 초필살기 사용시 주의 사항

각 캐릭터들의 초필살기는 체력 게이지가 꽉 차있을 때만 가능하다. 또 용호난무(로버트, 료)만은 체력이 1/4정도만 차 있어도 가능하다.

또 다시 시작되는 빛과 어둠의 전쟁

장르	시뮬레이션
제작사	메사이아
발매일	96년 6월 예정
가격	미정

랑그릿사 III
LANGRISSA III

슈퍼 알라딘보이와 슈퍼컴보이, PC엔진 등으로 발매되어 매번 높은 지지율을 자랑했던 시뮬레이션 랑그릿사의 최신 시리즈가 새턴에 등장! 그 최신 정보와 화면을 공개하겠다. 현재 약 40%의 제작 상황으로 보여지는 그 시스템과 등장인물을 집중 추적한다.

시리즈를 통한 대폭적인 스케일 업!

타기종을 포함하여 이제까지 총 4종류의 시리즈가 발매되어 있는 「랑그릿사」시리즈. 이 랑그릿사는 매번 세심한 개량을 거듭하여 단계적으로 진화해왔다. 그리고 새턴용 「III」는 종래의 시스템을 계승한 형태에 다양한 부분을 변경시켜 최고의 완성도로 제작되고 있다. 특히 시뮬레이션의 생명이라 할 수 있는 전투신은 이제까지의 시리즈에서는 없었던 새로운 시도를 여러 장면에서 볼 수 있다.

연출 부분도 대폭 파워 업. 각 스테이지에 흡사 인형극과도 같은 장면을 도입하여 보다 게임을 즐겁게 하고 있다. 또한 스토리를 중시하여 단순히 전투만을 반복하는 게임이 되지 않도록 하고 있다. 또한 각 캐릭터의 성우들도 국내의 애니메이션 팬들이라면 알만한 사람들로 이루어져 있어 캐릭터의 목소리도 놓칠 수 없는 요소 중에 하나이다.

세미 리얼타임 채용!

이제까지의 시리즈와 결정적으로 다른 차이점은 페이즈 방식을 폐지한 전투 신.

이 랑그릿사III는 종래의 아군 페이즈와 적 페이즈에 의한 COM과의 교대로 이루어지는 전투가 아닌, 각 유니트가 동시에 행동을 개시하는 세미 리얼타임 시스템을 채용하고 있다. 이것에 의해 적의 행동을 단순히 기다리고 있어야하는 시간이 없어지고 보다 스피디한 게임 진행이 이루어졌다. 물론 적의 움직임을 예측하고 행동하지 않는다면 안정적인 승리는 불가능하게 된다. 때문에 이번 배틀은 「예측 전략」이라는 요소가 중요한 기본 전략으로 자리잡고 있다.

또한 마법도 주문을 외우는 시간 개념을 채용. 이것에 의해서 적의 공격을 먼저 받을 확율이 높아졌으며 마법을 모두 외운 후에 적이 공격 범위 내에 존재하지 않을 가능성도 생겼다. 그러나 그 위력이 절대적이기 때문에 큰 단점을 감수할



보다 전략성이 높아진 전투 신. 스테이지는 40개 이상 존재한다



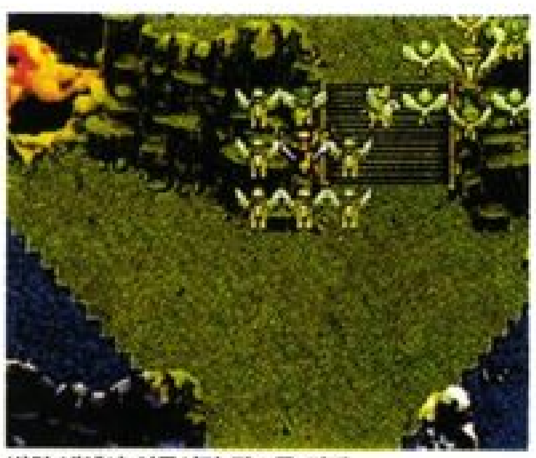
그래픽은 당연한 일이지만 비약적으로 향상. 연출면에도 힘이 들어가 있다



전투의 기본적 형태는 동일하다



적의 움직임을 예측하는 것이 중요하다

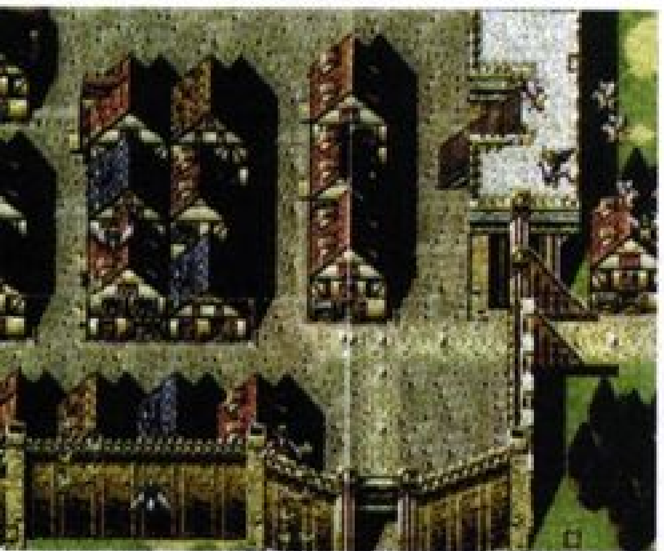


범위 내에서 이동시킬 장소를 결정

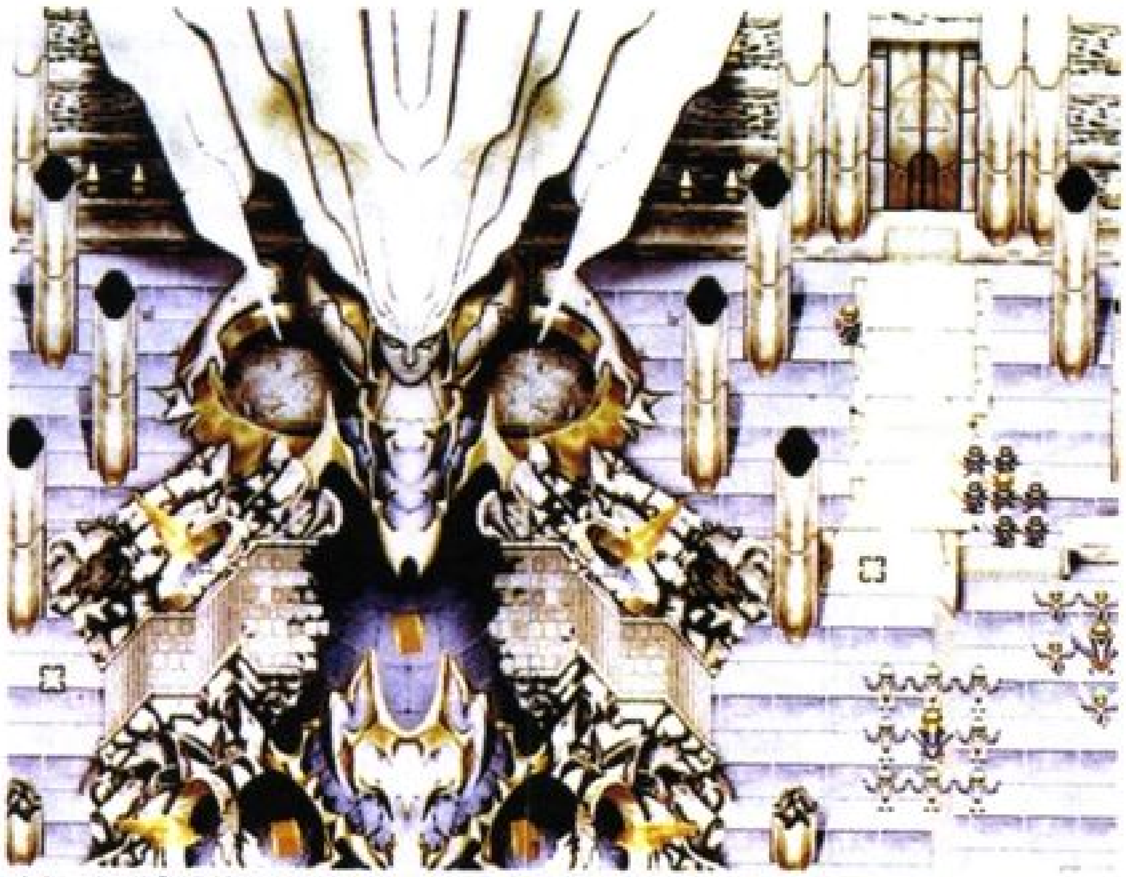




각 부대의 진형을 설정할 수 있다. 진형은 5종류



전투는 부대(최대 지휘관 1명+용병 80명)대 부대의 대전이 된다



라카스 왕국의 「부유성」에 설치되어 있는 마동포. 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 고대 병기

만한 가치가 있다. 화려하게 연출된 그래픽도 빼놓을 수 없는 부분이다.

랑그릿사의 역사

여러 기종으로 이식된 랑그릿사 시리즈. 그 시리즈의 명맥을 유지해온 것은 역시 슈퍼 알라딘보이에서의 I과 II일 것이다. 여기서는 I과 II의 주요 등장인물과 간략한 스토리를 소개하겠다.

랑그릿사 시리즈의 메사이아

인기 시뮬레이션 시리즈 랑그릿사를 제작한 메사이아는 새턴용 소프트의 제작을 랑그릿사 이외에도 하고 있다. 예정대로라면 레이노스 2가 첫 발매 대상인데 메사이아측에서 자사의 강한 이미지를 남겼던 랑그릿사로 그 타이틀을 변경한 것 같다. 그렇다고 레이노스2가 발매가 되지않는 다는 것은 아니며 랑그릿사III가 발매되는 6월이후 10월경에 발매될 예정이다.

용어 해설

페이즈 방식 이 방식에 대해서 쉽게 설명하자면 샤이닝 포스나 로보트 대전 시리즈에 사용된 턴제 방식이라 할 수 있다. 랑그릿사 역시 종전의 시리즈까지는 이 방식을 채택하고 있었으며 때문에 아군의 공격또는 이동시에 적의 이동 현상 등은 일어나지 않았다.

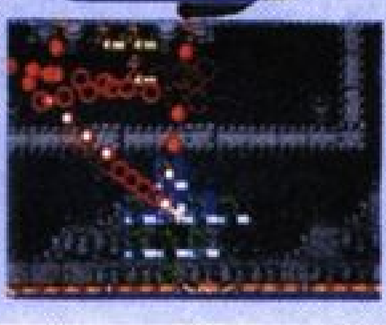
CHAMP Note

용돈 털어 소프트를 구입하긴 했는데…

찬바람이 가시지 않았던 2월의 어느날, 게임챔프 취재부로 울음섞인 목소리의 호소 전화가 걸려왔다. 내용은 대전에 사는 최장우 군이 서울의 게임 매장의 통신판매를 이용해 플레이 스테이션 소프트를 구입하였는데 신품이 아닌 중고품이 도착했다는 것이었다. 부산의 경우 게임 매장의 환경이 취약하여 신품 구입이 힘들기 때문에 통신판매를 이용했다는데 신품 가격을 지불하고도 중고품을 받아 너무나 당황했다고 한다. 억울해서 소비자 보호원에까지 전화를 걸었지만 정식 발매 게임이 아니라는 이유로 외면당하여 챔프로 전화를 걸게 됐다는 것이었다. 지방 구매자를 위한 통신판매는 참으로 고마운 일이나 구매 과정에서 신뢰성이 무너진다면 오히려 역효과가 나지는 않을까 생각된다.

랑그릿사





지휘관의 선택 배치와 병사의 용병 시스템이 특색이었다

91년 발매 / 4M

발티아 왕국의 왕자 레딘이 다르시스 제국 타도를 위해서 일어선 후 고대에 봉인된 어둠의 존재를 알게 된다는 이야기.

랑그릿사 II



대화가 읽기 편하게 바뀌었고 전투 장면이 컷트 가능하게 됐다. 물론 마법 연출도 파워 업

94년 발매 / 8M

I에서 수백년 후의 세계. 레이갈트 제국이 계획한 암흑검 알하자드의 부활을 저지하는 내용이다.



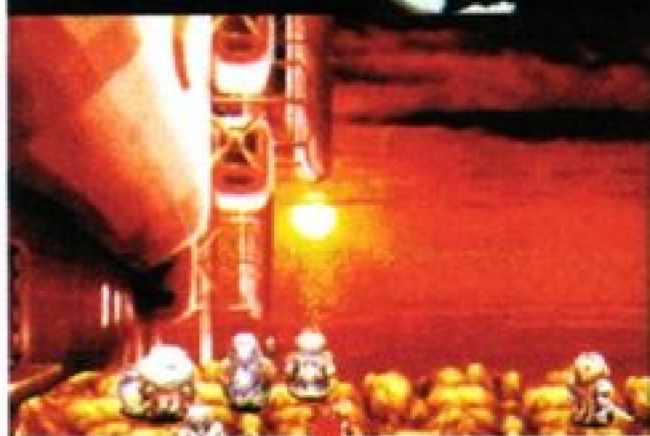
장 르	RPG	발매일	96년 여름 예정
제작사	SCE	가 격	미정

2부작, 그 대망의 완결편!

아크 더 래드 Ⅱ

2부작으로 나뉘어진 시뮬레이션풍 RPG 「아크 더 래드」가 전편 발매 후 반년 만에 드디어 후편의 정보 제 1탄을 공개했다. 화면 사진에서도 느낄 수 있지만 이번 「아크 더 래드 Ⅱ」는 스토리와 시스템 모두 단순한 속편의 수준이라고는 할 수 없다. 물론 전편의 게임 스타일이나 엔딩을 알고 있으면 도움이 되겠지만 「Ⅰ」을 몰라도 「Ⅱ」를 플레이하기에는 별 무리가 없다고 하니 굳이 후편이라는 것에 얽매일 필요는 없을 것같다.







「Ⅱ」의 주인공 캐릭터 앨크와 리자



주인공 앨크

아크를 대신해 새롭게 등장한 주인공으로 나이는 15세. 엘크는 어떤 의문의 사건으로 인해 고아가 되고 헌터의 손에 의해 성장된다. 불우한 성장과정 때문인지 엘크는 거친 말투와 함께 타인에게는 자신의 속마음을 전혀 내비치지 않는 어두운 성격의 소유자가 된다



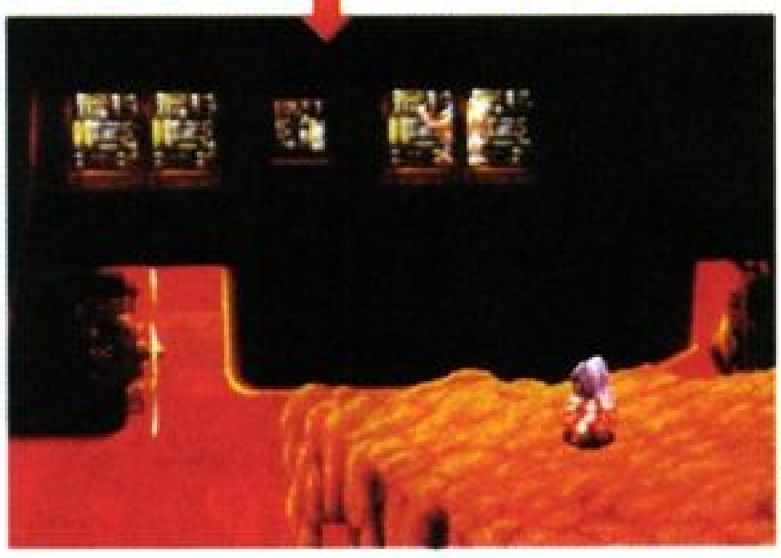




새로운 주인공과 히로인. 안에 보이는 것은 비행선?!

히로인 리자

쿠쿠루를 대신하는 히로인으로 나이는 14세. 사람이 살지 않는 고원의 산림에서 자라난 그녀는 솔직하고 감성적이며 남을 배려할 줄 아는 따뜻한 심성을 지녔다



최초로 공개되는 「Ⅰ」의 엔딩 장면. 아크들과 히로인인 쿠쿠루가 뿔뿔히 흩어져버렸다

「아크 더 래드」에 대해

전투와 이벤트로 구성된 RPG

전투는 시뮬레이션 타입

전투는 7인의 아군 캐릭터를 유니트로 사용할 수 있는 시뮬레이션 타입으로 각 캐릭터의 순서가 오면 맵 위에 표시되는 범위만큼 이동해 공격과 마법 등의 행동을 선택한다.

전투는 시뮬레이션 타입

전투는 7인의 아군 캐릭터를 유니트로 사용할 수 있는 시뮬레이션 타입으로 각 캐릭터의 순서가 오면 맵 위에 표시되는 범위만큼 이동해 공격과 마법 등의 행동을 선택한다.

전작의 캐릭터들은 이번 「Ⅱ」에서는 스타트 시점부터 전원 스메리어 왕의 살해범으로 출발한다. 이번 스토리에서는 그들이 어떠한 방법으로 새로운 주인공인 엘크와 어울리게 될지 기대된다.



아크(성괴)는 입수했지만 스메리어 왕 살해범의 오명을 쓰고 국제 지명 수배자가 되어버린 아크들

대폭적으로 개량된 Ⅱ의 시스템

주인공은 아크가 아니다

「Ⅰ」의 후편인데 주인공이 바뀌다니?!

물론 이런 사실에 대해 의아하게 생각하는 사람들도 있을 것이다. 하지만 그렇다고 해서 아크들이 등장하지 않는다는 것은 아니다. 또한 「Ⅰ」의 등장 캐릭터 역시 전원 재등장한다. 그러면 「Ⅱ」의 주인공은 대체 누구란 말인가?

앞에 소개된 엘크와 리자가 바로 「Ⅱ」에서 새롭게 선보이게 된 주인공으로 전작에 등장한 8명의 캐릭터에 합세해 「Ⅱ」에서는 10명 이상의 캐릭터가 등장한다.

스토리에 있어서는 플레이어 캐릭터가 새로워진 만큼 전작 스토리와의 연관성이 희박해졌을 것이라 생각하기 쉽지만 사실상 「Ⅱ」의 스토리는 전작의 흐름을 계승했다고 할 수 있다. 전작에서 스메리어의 대신(大臣) 안델에 의해 지명 수배된 아크 일행은 현재도 안델 타도를 외치며 세계 각지에서 게릴라 작전을 펼치며 레지스탕스 활동을 계속하고 있다. 쿠쿠루도 한사람 토우빌에 남아 성모로서 활동을 계속하고 있다.

「Ⅱ」의 스토리는 전작의 라스트 신에서부터 출발한다.

중세와 근대가 융합된 신비로운 세계관

비행선이나 열차로 표출되는 근대적 상황 설정과 검과 마법, 정령 등에서 배어나오는 환타스틱한 중세의 세계관이 적절히 융합되어 「자연과의 공존」이라는 테마를 보여준다.



밀림 속을 달리는 열차. 그 숲속에는 정령이 살고 있다



중세의 신비과 현대 과학이 공존하는 세계관은 전작 그대로 계승된다



구름 위를 유유히 나르고 있는 실버노어의 웅대한 자태. 그 바로 아래 보이는 비행선에는 새로운 주인공이 타고 있다고 하는데…

전작을 플레이할 때 느꼈던 불만 요소

전작을 플레이했던 유저들이 느꼈던 가장 큰 불만 사항은 자유도가 낮다는 점과 볼륨감이 느껴지지 않는다는 것이었다. 우선 자유도의 문제는 종래 RPG가 가지고 있는 「탐색하는 즐거움」과 「정보를 모아가는 즐거움」이 결여된 것을 들 수 있다. 후자는 클리어까지 요구되는 플레이 시간이 평균 10시간에서 15시간 정도로 보통의 RPG에 비해 너무 짧다는 것이었다. 그렇다면 이러한 전작의 불만 요소가 어느 정도 해소되어 후편으로 이어졌는지 「Ⅱ」의 새로운 일면을 감상해 보도록 하자.



자유도는 낮았지만 그래픽과 음악은 호평을 받았다

볼륨은 3배 자유도는 파워 업

이번에는 스토리상 반드시 클리어해야 하는 전투만도 전작에 비해 3배 이상 증가됐다. 또한 숲이나 탑, 던전 등 복수의 맵으로 구성된 전투도 있다. 그 외에 플레이어의 콘트롤러 조작에 의해 발생되고 전개되는 멀티 이벤트가 대폭 추가됐다. 이와 함께 강제 이벤트나 거기에 따른 부수적인 무비도 증가했으며 플레이어가 자유롭게 탐색할 수 있는 장소도 늘어났다.



위와 같은 장소를 탐색할 때에도 새로운 이벤트가 발생할 수 있다

전투와 이벤트는 더욱 밀접하게

전작에서 호평받았던 필드 배틀 시스템은 이벤트에서 그대로 전투로 돌입하는 시스템이다. 기본적으로는 전작과 같지만 전투 중에 이벤트가 발생해 그 이벤트가 끝나면 전투가 재개되는 등 흥미로운 전투도 다수 준비되어 있다. 전투 클리어 조건도 단순히 적을 전멸시키는 것만으로 그치지 않는 것같다.

Ⅰ의 데이터도 사용가능

전작을 클리어하면 그 데이터는 「Ⅱ」에서도 사용 가능하다. 계승되는 데이터는 전작의 등장 캐릭터 7인의 스테이터스 및 레벨이다.



클리어 후의 데이터가 아니면 사용할 수 없다. 전작을 클리어하지 못했던 사람은 이번 기회에 클리어 해보는 것도 좋을 것같다

캐릭터 소개



◎라마다 절의 권법가였지만 지금은 그 절을 나와 아크의 일행으로 활약하고 있다

◎전작에서는 자신이 왕이라고 떠들고 다녔으며 이번에는 자칭 실버노어의 선장이라고 거드름을 피운다

◎전에는 용감한 인물이었지만 「Ⅰ」에서는 조금 괴상한 마법사 할아버지로 변신했다

◎칼의 정령에게 축복받은 의협심 강한 남자. 아크와 늘 함께 행동한다

◎검쟁이였던 그도 지금은 레지스탕스로서 한몫을 단단히 하고 있으며 아크와 함께 게릴라로 활동하고 있다

◎아크들과 헤어져 토우빌이라는 섬에 홀로 남겨졌다

◎정령으로부터 특별한 힘을 부여받았지만 지금은 대역 살인범으로 더 유명하다

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1995년 2월 5일~1996년 3월 4일
■ 국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■ 외국 게임 순위 산출 근거 : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

슈퍼컴보이 TOP 10

1 드래곤 퀘스트 VI [→]
롤플레잉
에닉스
11,400엔
32M



2 슈퍼 동키콩 컨트리2[↗]
액션
닌텐도
9,800엔
32M



3 이스 V [↗]
액션 RPG/ 일본 팔콤/ 12,800엔/ 24M

4 천외마경 제로[↗]
롤플레잉/ 허드슨/ 9,980엔/ 40M

5 로맨싱 사가3[↘]
롤플레잉/ 스퀘어/ 11,400엔/ 32M

6 바하무트 라군[NEW]
시뮬레이션 RPG/ 스퀘어/ 11,400엔/ 24M

7 요시 아일랜드[↘]
액션/ 닌텐도/9,800엔/ 24M

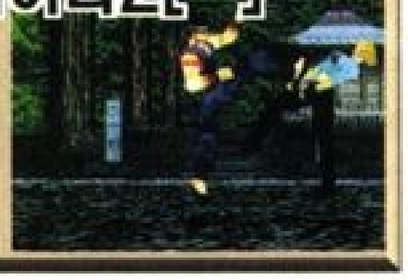
8 화이날 화이트 터프[↗]
격투 액션/ 캡콤/ 9,980엔/ 24M

9 프론트미션 건해저드
액션 RPG/ 스퀘어 /11,400엔/ 24M

10 성검전설3[↘]
롤플레잉/ 스퀘어/ 11,400엔/ 32M

새턴 TOP 10

1 버철 화이터2[→]
격투 액션
세가
6,800엔



2 스트리트 화이터ZERO[NEW]
격투 액션
캡콤
5,800엔



3 버철 캅[↘]
건 슈팅 / 세가 / 7,800엔

4 진 여신전생 데빌사마나[↘]
롤플레잉 / 아트라스 / 6,800엔

5 가디안 히어로즈[→]
롤플레잉 / 트레저 / 5,800엔

6 세가 랠리 챔피언 쉽[↘]
레이스 / 세가 / 5,800엔

7 뱀파이어 헌터[NEW]
격투 액션 / 캡콤 / 6,800엔

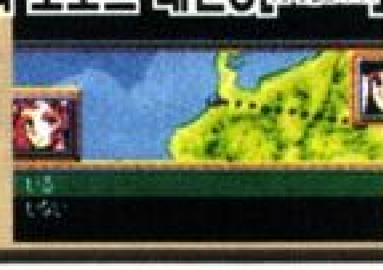
8 프린세스 메이커2[↘]
시뮬레이션 / 마이크로 캐빈 / 6,800엔

9 쿼바디스[↘]
시뮬레이션 / 그람스 / 6,800엔

10 닌쿠[NEW]
격투 액션 / 세가 / 5,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

1 제4차 슈퍼로보트 대전S[NEW]
시뮬레이션
반프레스토
6,800엔



2 키릭 더블러드2[↘]
슈팅
SCE
5,800엔



3 환상 수호전[↗]
롤플레잉 / 코나미 / 6,800엔

4 리지 레이서 레볼루션[↘]
레이스 / 남코 / 5,800엔

5 스트리트 화이터ZERO[↘]
격투 액션 / 캡콤 / 5,800엔

6 사이드 와인더[NEW]
슈팅 / 아스믹 / 5,800엔

7 두근두근 메모리얼[↘]
시뮬레이션 / 코나미 / 6,800엔

8 폴리스 너츠[NEW]
어드벤쳐 / 코나미 / 6,800엔

9 카르니지 하트[↘]
시뮬레이션 / 아트딩크 / 6,800엔

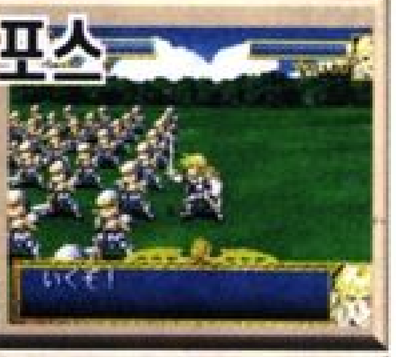
10 비욘드 더 비욘드[↘]
롤플레잉 / SCE / 5,800엔

기대 소프트 TOP 10

1 **슈퍼 마리오 RPG**
SFC
롤플레잉
닌텐도.스퀘어
9,800엔
96년 3월 9일



2 **드래곤 포스**
SS
시뮬레이션
세가
5,800엔
96년 3월 22일



3 **드래곤 볼Z 하이퍼 디멘션**
SFC
격투 액션
반다이
10,900엔
96년 3월 예정



4 **신황권**
ARC
자울스
격투 액션
미정



5 **슈퍼 마리오 64**
N64
액션
닌텐도
9,800엔
미정



6 **팬저 드래군 쯔바이**
SS/ 슈팅/ 세가/ 가격 미정/ 96년 3월예정

7 **슈퍼 로봇대전 외전 마장기신**
SFC/ 시뮬레이션/ 반프레스토/ 9,800/96년 3월예정

8 **용호의 권3**
ARC/격투 액션/SNK/ 미정

9 **알버트 오딧세이 외전**
SS/ 롤플레잉/ 선 소프트/ 가격 미정/ 3월22일

10 **아르남의 날개**
PS/ 롤플레잉/ 라이트 스탭/ 가격 미정/ 96년 봄

아케이드 TOP 5

1 **화이터즈 스워즈[→]**
격투 액션
SNK



2 **버철 화이터2[↗]**
격투 액션
세가



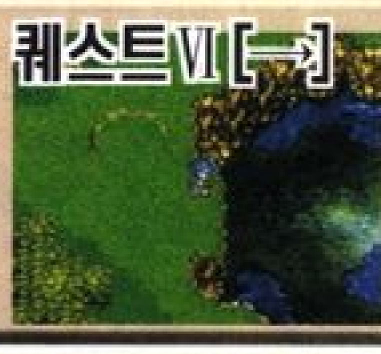
3 **철권2[NEW]**
격투 액션/ 남코

4 **리얼바우트 아랑전설[NEW]**
격투 액션/ SNK

5 **투신전2[→]**
격투 액션/ 캡콤

일본 게임 TOP 5

1 **드래곤 퀘스트Ⅵ[→]**
슈퍼컴보이
롤플레잉
에닉스
11,400엔



2 **버철 화이터2[NEW]**
새턴
격투 액션
세가
5,800엔



3 **화이터즈 스워즈[↗]**
아케이드/ 격투 액션 /SNK

4 **진 여신전생 데빌사마나[↘]**
새턴/ 롤플레잉/ 아트라스/ 6,800엔

5 **화이팅 바이퍼즈[NEW]**
아케이드/ 격투 액션/ 세가

미국 게임 TOP 5

1 **버철 캅[NEW]**
아케이드
건 슈팅
세가



2 **철권2[↗]**
아케이드
격투 액션
남코



3 **슈퍼 동키콩 컨트리2[NEW]**
슈퍼NES/ 액션/ 닌텐도

4 **요시 아일랜드[↘]**
슈퍼NES/ 액션/ 닌텐도

5 **모탈 컴배트2[↘]**
제네시스/ 격투 액션/ 어클레임

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와, IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※3월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.



게임 탐험대의 크로스 리뷰

싸늘한 바람이 가슴을 스치고 지나가는 초봄에 소프트들마저 썰렁한데... 이거 혹시 여름방학까지 기다렸다 폭발하는 것은 아닐까? 하지만 간간히 등장하는 소프트들 덕에 대원들도 먹고는 살겠군.

고바위



실없던 웃음의 진상이 밝혀졌다! 그 이유는 경제적 사정으로 언제나 새턴만을 고집하던 바위가 출처 불명의 현금으로 플레이 스테이션을 구입한 것이었다. 주변 사람들의 말에 따르면 용산 굴다리 밑에서 돈을 뜯었다는데... 정말일까?

손수달



어느덧 봄의 햇빛은 따스해지고 잠의 계절은 돌아오건만... 일은 산더미 같이 쌓여 어찌할 바를 모르던 수달은 드디어 일과의 전쟁을 선포하게 됐다. 손수달의 운명은 어떻게 될려는지...

김또깡



이인분의 '햇병아리 탈피식'에 참석했던 또깡은 송백정과 이인분의 폭주로 피자(?)가 되었다는데... 술집에서 이인분의 '요가 화이어'같은 덩어리 세례를 받은 후에 백정과 집에 가는 도중 차 안에서 또깡의 가방에 피자를 가득 채웠다. 그날 밤 또깡은 가방을 세탁하느라 밤을 꼬박 새웠다고 한다.

전조



우라앗! 드디어 잃어버렸던 새턴을 찾았다!(휴~ 돈날릴 뻔 했네) 새턴의 행방은 바로 지하철역 분실물 보관소에 있던 것이였다. 친구와 술을 마신 후 지하철을 탔는데 깜박 잠이들어 새턴을 그냥 두고 내린 것이였다. 이젠 새턴 문제도 해결되었는데 아직 마음 한 구석엔 커다란 고민이 있어서 원... 과연 그 고민이란 무엇일까? 다음호를 기대하세용 ~~~

송백정



어느날 아침 출근한 백정은 자신의 자리에 상투를 틀고 앉아있는 꼬마를 발견했다. 시골에서 왔다는 그 꼬마는 챔프팀 팀장 자리를 놓고 자신과 '뿌요뿌요2' 대결을 하자는 것이었다. 앗타나...끼끼끼끼... 3시간에 걸친 대결에서 백정은 꼬마에게 79대 78로 무릎을 꿇고 말았다. 전날 이인분과 과음을 한 탓일까? 백정은 뒷 머리를 긁적이며 보따리를 싸기 시작했다.

허우적



이인분과 김또깡, 그리고 송백정의 꼬임에 빠져 따라간 나이트 클럽. 난 거기서 못 볼꼴을 보고 말았던 것이다. 완벽한 몸매를(?) 가진 이인분의 람바다에 앞 볼록 뒤 볼록의 거대한 체구로 마구 흔들어 대는 김또깡, 술에 취해 암모니아를 분사한 송백정. 결국 나는 대걸레질 신세 흑흑흑

이인분



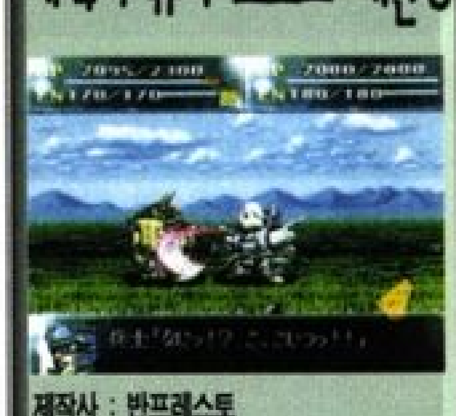
미니 컴보이를 새로 산 이인분. 항상 자금난에 허덕이는 이인분이 어디서 돈이 난 것일까. 들리는 소문에 의하면 고바위가 돈을 뜯을 때 옆에서 망을 봐주고 있었다는데 망값을 두둑이 받았나 보다.

박쥐연



백정 팀장의 혹독한 트레이닝에 넝마 조각이 된 심신을 달래려 떠난 겨울바다! 추암 해수욕장에서의 가슴뭉클한 해돋이 장면에 청어, 도다리의 숨결을 느끼며 오랫만에 영양보충을 한 박쥐연. 만땅으로 채워온 HP가 며칠이나 갈 수 있을련지...

제 4차 슈퍼 로보트 대전 S



제작사 : 반프레스토
발매일 : 96년 1월 26일
가 격 : 6,800엔
기 종 : PS

이식 초기에 캐릭터의 음성 지원과 신 기종 등장을 포함하여 여러가지 계획이 있던 게임이지만 정작 크게 달라진 것은 없다. 그러나 세부적으로 난이도 조정을 가했으며 아군 캐릭터는 대다수가 육성을 지원하고 있어 상당히 마음에 든다. 사운드 역시 더욱 뛰어나며 특히 모든 대사가 지원되는 다이탄3의 선어택은 너무나 멋있다.

9

슈퍼컴보이로 등장해 로보트 대전 시리즈를 좋아했던 유저들에게 큰 호응을 받았던 제 4차 슈퍼 로보트 대전. 플레이 스테이션용이 슈퍼컴보이용과 거의 흡사하다고 생각하는 유저도 많을 것이다. 하지만 자세히 살펴보면 뭔가 다른점을 찾을 수 있다. 더욱 마음에 드는건 CG오프닝 비주얼과 캐릭터들의 음성이 나온다는 것이다.

8

애니메이션에 등장했던 캐릭터가 총출동하는 제 4차 슈퍼 로보트 대전 S가 드디어 플레이 스테이션용으로 등장했다. 화려한 성우진을 기용한 제 4차 슈퍼 로봇 대전S에서는 각 주역 캐릭터들의 대사가 굉장히 매력적이다. 오프닝 무비를 비롯한 플레이 스테이션용의 매력은 슈퍼컴보이용과는 다른 매력을 느낄 것이다.

9

추억의 로보트들 총출동! 땅딸이 로보를 다시 본 순간 이인분과 비슷한 몸매의 로보트가 대활약을 펼치는 것에 너무 쇼킹했다. 주제곡도 모두 들어있어 게임을 하다보면 어느덧 자꾸 어린시절로 되돌아가는 듯한 느낌을 주는 제 4차 슈퍼 로보트 대전S. 애니메이션광이라면 반드시 가지고 있어야할 소장본이라고할 수 있겠다.

8

바하무트 라군



제작사 : 스퀘어
발매일 : 96년 2월 9일
가 격 : 11,400엔
기 종 : SFC

환호와 실망을 번갈아가며 안겨주는 번덕장이 메이커 스퀘어가 새롭게 선보이는 시뮬레이션 RPG. 드래곤을 성장시켜 전투에 참가시킨다는 것이 중심이긴 하지만 그 외에 별다른 특징이 보이지 않아 개인적으로는 스퀘어 망통게임에 또 한 획을 긋지 않을까 싶다.

6

스퀘어에서 제작한 시뮬레이션 RPG 게임인 바하무트 라군. 이 게임은 드래곤을 키워 전투에 참가 시킨다는 산뜻한 시스템으로 유저들의 큰 기대를 받았던 게임이다. 그래픽도 스퀘어가 만든만큼 화려하고 사운드 면에서도 다른 게임에게 전혀 뒤지지 않는다는 것을 보여준다.

7

화려한 그래픽과 드래곤을 육성시키는 육성 시뮬 RPG로 그동안 많은 기대를 모았던 스퀘어의 대작. 아이템에 따라 드래곤의 특성과 전투시 능력 등 다양하게 전개되는 바하무트 라군. 시뮬레이션의 묘미, RPG의 묘미, 짜임새있는 스토리 등 어느 하나도 흠잡을 곳 없는 바하무트 라군이다.

8

프린세스 메이커의 애 키우기에 이어 이제는 '용 키우기'가 등장했다. 시뮬레이션의 묘미 중 하나라면 각 캐릭터마다의 속성을 항상 기억하여 그것에 맞는 명령을 하는 것이라 할 수 있다. 물론 한번쯤은 같은 편끼리 싸움도 시켜보고 속성에 어긋난 공격도 시도해 보고 싶은 것도 게임광의 공통점일 것이다. 아뭏든 이 '용 키우기'는 애 키우기와는 다른 재미가...

8

뱀파이어 헌터



제작사 : 캡콤
발매일 : 96년 2월 23일
가 격 : 5,800엔
기 종 : SS

새턴 유저들이여 가슴을 펴자! 새턴용 뱀파이어 헌터가 드디어 발매. 플레이 스테이션으로 뱀파이어가 등장하지 않은 이 시점에서 이것은 너무나 기쁜 소식이 아닐까? 역시 캡콤 자체 이식이기에 조작감과 연계기, CPU 알고리즘 등이 모두 아케이드와 동일하다. 과연 2차원 격투는 캡콤이야~

8

오락실에 자주 드나들었던 유저들은 모두 알고 있는 뱀파이어의 후속작인 뱀파이어 헌터. 이 게임은 대전 격투임에도 불구하고 많은 새턴 유저들에게 엄청난 기대를 받았던 작품이다. 그래픽과 사운드, 그리고 조작감 모두가 완벽 이식이라고 할 정도로 잘 만들어진 작품이다.

7

아케이드와 동질의 퀄리티를 자랑하는 새턴용 뱀파이어 헌터가 드디어 발매됐다. 이번에는 대전 모드를 비롯한 오리지널 요소가 새롭게 추가됐다. 또한 캐릭터 선택 화면의 그래픽을 간략화하여 게임 개시 시간을 단축시킨 것도 주목할 만하다.

7

아케이드로 처음 등장했을 때 그 뛰어난 애니메이션에 매료당해서 게임을 해 본 사람도 적지 않을 것이다. 사실적인 격투 게임과는 다른 환상적이고 재미있는 필살기의 표현 등은 아무리 버철 화이터2가 뛰어난 소프트라고 해도 비교할 수 없는 부분이다. 격투 게임을 해보고 싶어서 망설이던 여성팬들에게는 이런 애니메이션 격투 소프트가 적격이 아닐까 싶다.

9

프론트미션 건해저드



제작사 : 스퀘어
발매일 : 96년 2월 23일
가 격 : 11,400엔
기 종 : SFC

국내에서 큰 히트를 기록하지 못했던 프론트미션의 서브 시나리오 겸 외전 형식의 게임. 본 바위는 원래 프론트미션을 싫어했기에 별로 칭찬하고 싶은 생각은 없으나 헥스 이동에 높낮이 차이를 둔 긴장감 넘치는 배틀은 나름대로의 특성을 가지고 있다. 부분별로 파워 업시키고 부품 교체를 통한 오리지널 유니트의 생산도 재미의 하나라 할 수 있다.

6

슈퍼컴보이로 등장해 그다지 빛을 보지 못했던 프론트 미션. 그 후속작인 프론트미션 건해저드가 발매 되었다. 이번에도 변함없이 번처들을 개조시키고 부품들을 부착시켜 더욱 강하게 만들어 전투게 참가시키는 시스템이다. 하지만 이번에도 빛을 보지 못하면...

7

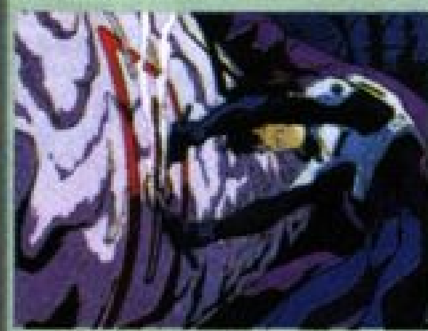
다양한 병기들을 이용해 스토리를 전개해 나가는 프론트미션 건해저드는 액션적 요소와 RPG의 성격과 영화 시나리오같은 탄탄한 스토리로 이번 건해저드에서는 그동안 즐겼던 프론트미션과는 또 다른 묘미를 느낄 수 있을 것이다.

6

초고감도 센서에 의해 제어되는 무인 번처들이 다수 등장. 레이더에 포착되는 거대 전투함 '가레온'의 포대를 파괴하는 것이 주요 임무로 이것은 외부에서 공격이 불가능하므로 내부로 잠입해야 한다는 설정이 긴박감을 제공한다. 또한 스토리면에 있어서는 중동 사막으로 찾아든 미궁의 여병사의 비극적인 스토리가 RPG의 매력을 충분히 발휘해 주고 있다.

8

신세기 에반게리온



제작사 : 세가
발매일 : 96년 3월 1일
가 격 : 5,800엔
기 종 : SS

최신 애니메이션의 완전 어드벤처화! 물론 시나리오는 오리지널이며 등장인물의 육성도 전원 애니메이션과 동일한 성우를 사용하고 있다. 특히 오프닝 부분이 TV판과 동일하기 때문에 너무나도 멋있으며 국내에 잘 알려지지 않은 애니메이션이라 팬들에게도 많은 인기를 얻으리라 생각한다. 박력, 코믹, 비밀이 가득한 신세대 어드벤처 게임이다.

8

애니메이션으로 등장했던 신세기 에반게리온이 새턴용 어드벤처 게임으로 등장했다. 오프닝도 애니메이션과 동일하고 오리지널 시나리오를 사용해 더욱 새턴 유저들에게 큰 기대감을 갖게 한 게임이다. 음성도 물론 애니메이션에서 활약하는 성우들을 사용했다.

8

TV애니메이션으로 등장하여 폭발적인 인기를 끌었던 에반게리온이 새턴으로 등장했다. 플레이어가 주인공 이카리 신지로 스토리를 진행해 나가는 이 에반게리온은 모든 시나리오나 게임에 사용된 애니메이션이 새턴용으로 새롭게 구성된 오리지널 작품이다.

8

TV애니메이션에 중심을 둔 인간관계에 게임용 오리지널 시나리오로 제작된 어드벤처 게임. 플레이어의 선택에 의해 총 50가지의 분기를 가지게 되어 방대한 멀티 시나리오를 즐길 수 있다. 특히 원작의 세계관을 무너뜨리지 않기 위해 게임용 동영상과 시나리오 양쪽 모두 TV애니메이션 스탭들이 제작을 담당했다.

7

마이러브



제작사 : 단비 시스템
발매일 : 발매중
가 격 : 42,000원
기 종 : IBM-PC

이충호 씨가 아이큐 점프에 연재했던 작품을 그대로 게임화한 것으로 만화의 이미지를 그대로 게임으로 옮겨 게임의 재미를 더해준다. 레오의 필살기 보바방구라든가 변신 전과 변신 후의 새로운 아이템들은 아케이드 게임의 단순성을 탈피하고 있다.

7

아이큐 점프에서 연재되어 큰 호평을 받았던 만화 「마이러브」가 IBM-PC용 게임으로 등장했다. 이곳에 등장하는 주인공 캐릭터나 여러가지 적 캐릭터들의 모습들이 무척 귀여우며 또 플레이어가 조작하는 캐릭터의 기술들도 가지각색이다.

8

국내에서 인기를 끌었던 만화를 게임으로 제작한 「마이러브」는 액션 코믹 게임이다. 「마이러브」는 여러명의 플레이어들이 즐길 수 있는 아케이드 액션게임으로 만화를 보면서 느꼈던 아기자기하고 코믹함을 게임을 진행시켜 나가면서도 즐길 수 있게 제작됐다.

6

정말 웃기는 신토불이 게임이 탄생했다. 캐릭터 이름도 돌쇠, 액션 게임에서 보기 드문 귀여운 캐릭터들이 저마다 변신을 하며 자기 연출에 열을 올리는 모습들이 정말 환상적이다. 꼬집기 공격 기술도 등장해 재미를 더해 주어 모뎀과 시리얼 케이블 등을 통해 단체전을 할 수 있다는 사실도 반갑다.

7

초당 100만 폴리곤의 버파3가 몰고 온 열기의 한마당

AOU AMUSEMENT EXPO 1996

취재 : 강준완 편집장

■주최 : 전일본 어뮤즈 먼트 시설영업자 협회연합회(AOU)
■테마 : 밝은 운영, 즐기는 어뮤즈먼트
■기간 : 96년 2월 21일, 22일(양일간)

일명 AOU쇼 라고 불리는 아케이드 신작 발표회는 전 일본 아케이드 영업자들이 모여 결성된 단체 즉 AOU에 의해 86년부터 매년 개최되고 있다. 일본 또한 과거에는 오락에 대한 인식이 좋지 못해 불량배들의 안주처, 건전 풍속을 해치는 저급 문화 등으로 지적되어 왔으나 AOU라는 단체들의 결성으로 오락에 대한 인식을 바꿔 놓는 작업을 하고 있다. 따라서 AOU에서 매년 내놓는 테마는 항상 밝고 미래적인 오락실을 상징하는 주제가 대부분이다.



68개 업체 참가 및 컴퓨터 그래픽 게임이 주를 이룬 전시회 전경

'저것이 게임인가 영화인가' 라는 문구를 모두의 머리 속에 떠 올리며 지금 수백명이 하나의 모니터 속으로 끌려들어 가고 있다. 매초 100만 폴리곤의 「MODEL3」가 쏟아내는 위력 앞에서 숨죽인 이 고요함. 버파3 는 이렇게 탄생되고 있었다.

「MODEL3」 기판 등장, 신 캐릭터 2인, 100만 폴리곤, 스테이지 완전 변경, 6월 발매 등 「버파3」에서 무수히 쏟아져 나온 흥분의 단어들만 해도 전시장에 모인 관람객들은 감당하기 힘든 기쁨이었다.

이밖에도 최근의 게임이 컴퓨터 그래픽화되는 추세에 힘입어 「용호의 권3」, 「제비우스 3D/G」 등 과거의 명작이 재탄생되었으며 「버파 키즈」, 「스화제로2」, 「소닉 더 화이터즈」, 「라스트 브론크스」, 「데드 오어 얼라이브」, 「신황권」 등 볼거리가 풍성한 아케이드 신작 전시회였다.

자, 이제 96년 봄부터 쏟아져 나오는 아케이드 대작들이 자웅을 겨루는 열광의 도가니로 들어가보자.



기 종	아케이드	발매일	96년 여름
장 르	격투 액션	제작사	세가

초당 100만 폴리곤으로 다가온다
버철 화이터 3
VIRTUA FIGHTER

버철 화이터3는 세가와 록히드 마틴 사가 공동 개발한 신세대 비디오 게임 보드 「MODEL3」를 사용해 제작된다.

「MODEL3」는 종래의 초고속 CG워크 스테이션만이 창조해 낼 수 있었던 고화질의 CG영상을 리얼 타임으로 창조해 내고 게임 플레이어의 입력에 인터랙티브로 반응하는 경이로운 CG영상을 보여준다.

또 「MODEL3」가 창조해 내는 고화질의 CG영상은 비디오 게임업계 뿐만 아니라 전반적인 CG업계의 수준을 한층 높이고 있다.

신캐릭터 2인 추가

게임의 내용은 기존의 버철 화이터 시리즈의 특징과 재미를 그대로 계승하고도 많은 신요소를 추가하고 보다 심도 높은 대전 게임을 제공한다.

캐릭터는 「버철 화이터2」의 10인 이외에 '아오이'라는 일본인 여성 캐릭터와 성명 미상의 남성 캐릭터

가 각각 1명씩 추가된다. 또 기존 캐릭터들과 스테이지도 전혀 새롭게 재창조될 예정이다.



다기능의 신세대 보드 MODEL3 등장

「MODEL3」는 세가와 록히드 마틴의 공동 개발한 것으로 초당 100만 폴리곤(MODEL2와 비교해 3배 이상)의 묘화 능력을 자랑하는 신세대 비디오 게임 보드이다. CPU에는 모토롤라 사, IBM 사의 Power Pc를 사용하고 초고속의 각종 연산이 가능하다.

이상의 성능에 추가해 각종 광원 제어, 각종 쉐이딩 기능, 1600만색 풀 컬러 텍스처 매핑 기능, 32단계의 반투명 기능 등, 여러가지 신기능을 탑재하고 있다.

또 그래픽스를 담당하는 부분과 CPU 연산을 담당하는 부분은 기능적으로 독립되어 있고 CPU 및 그래픽스 각각의 부하 상태에 관계없이 양자가 항상 본래의 성능을 발휘할 수 있다.

이번 「버철 화이터3」로 예를들면 화면 상에서 고화질 CG영상을 표현하면서 격투 액션 게임에 있어서 중요한 충돌 판정 등의 연산을 기존의 것 이상으로 치밀하게 실행할 수 있는 것이다.



MODEL3의 사양

그래픽스 기능

지오메트리 연산 100만
폴리곤/초당 렌더링 연산
6,000만 픽셀/초당
1,600만색 풀 컬러 텍스처 매핑
트라이리니어 보간, 마이크로
텍스처 기능
에지, 언첼리어싱 &
멀티레이어드, 언첼리어싱
Z-버파

광원 계산

하이 스페큘러 그로우 쉐이딩
플래트 쉐이딩

광원 에펙트

평행 광원, 4스포트 라이트
포인트 라이트

특수 효과

존, 포그
32레벨 반투명

기타

메인CPU Power PC 603e
해상도 496 x 384, 640 x 480

사운드

CPU 68 EC 000
샘플링 레이트 44.1 KHz
SCSP x 2
MIDI인터페이스
16비트 64보이스 4채널

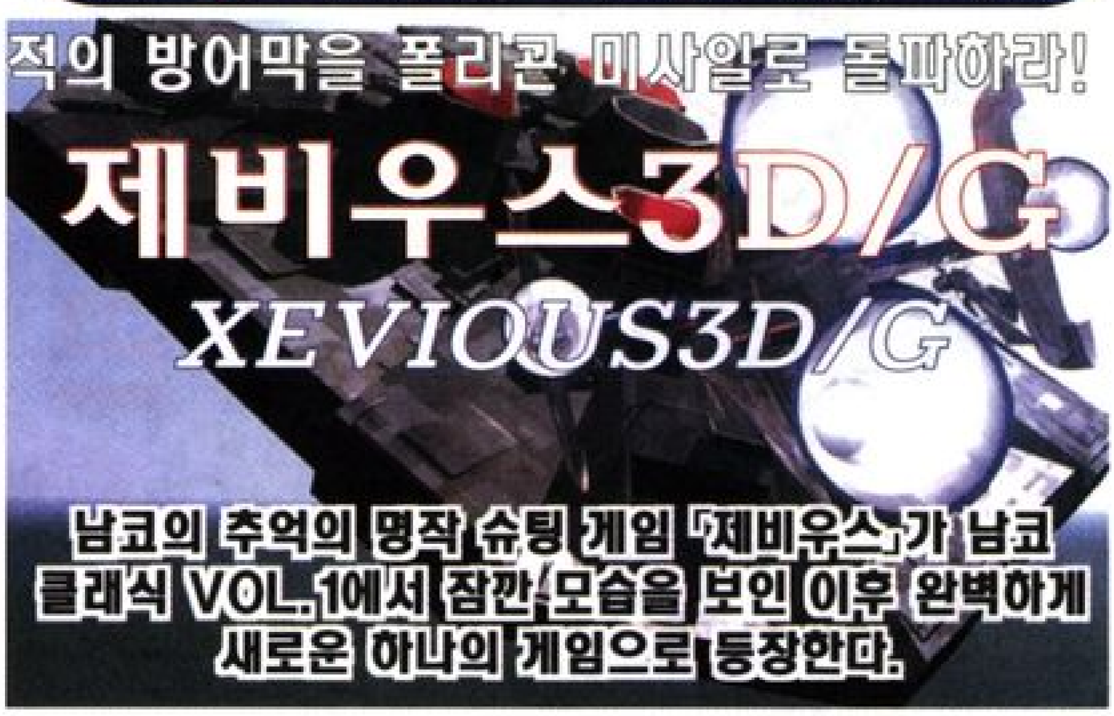
AOU 이모저모


「버파3」의 신캐릭터인 듯, 퇴장을 무릅쓰고 감행한 사진 촬영





기 종	아케이드
장 르	슈팅
발매일	96년 발매 예정
제작사	남코

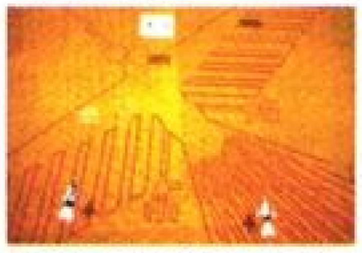



2인 동시 플레이도 가능해졌다


솔도 있는 것일까?

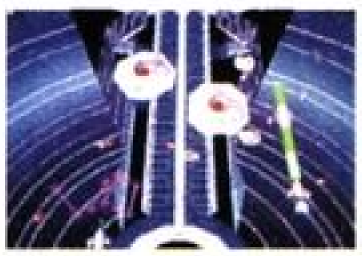
이번에는 폴리곤이다!

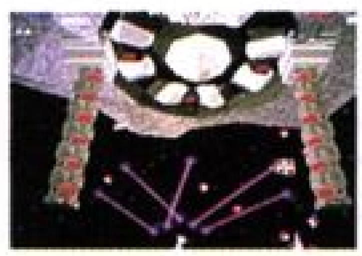
화면을 보면 알 수 있겠지만 이번에는 횡 화면 종 슈팅으로 구성되어 있다. 그러나 그것보다 눈길을 모으는 것은 그래픽이 폴리곤으로 표현되어 있다는 것이다. 또 게임 시스템 자체에도 대폭적인 업그레이드가 가해졌다.

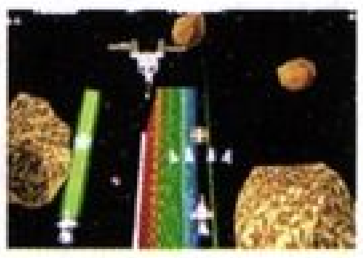

그동안 많이 보아왔던 나스카의 지상 그림이다


이것은 전혀 새로운 시점이다. 위에서 날고 있는 것은 혹시…


제비우스가 이렇게 진화했다







AOU 이모저모


청소년들보다는 중장년층에게 더욱 인기가 있는 제비우스



이렇게 거대한 적의 비행 물체가! 그래도 최종 보스는 아니라고?



제비우스의 조작 안내판. 폴리곤으로 변했어도 조작은 역시 단순해

SEGA

둥글 납짝, 아장 아장 수염 난 라우까지도 너무 깜찍하지 뭐야!!

기 종	아케이드	발매일	96년 봄 예정
장 르	액션	제작사	세가

버철 화이터 키즈
VIRTUA FIGHTER KIDS



리얼리티를 철저히 추구한 3D 격투 액션 「버철 화이터 키즈」. 그래픽과 사운드도 전체적으로 아이들 취향으로 되어 있다. 또한 체격의 차이에서 오는 기술의 성질과 공중 콤보의 변화, 그리고 스피드 업 등 「버철 화이터 키즈」의 화면 사진을 드디어 공개한다!! 귀여운 키즈들의 매력 만점 활약상을 보라! 완성은 이제 시간 문제다.

하단이 재미있는 캐릭터 선택 화면

이것이 공개된 캐릭터 선택 화면이다. 「버철 화이터2」를 근거로 귀여움을 연출하는 여러가지의 '키즈 효과'가 준비되어 있다. 또 캐릭터 선택 부분에 재미있는 일러스트도 빠뜨릴 수 없다.



캐릭터 선택 화면도 한층 더 변화됐다

하단의 캐릭터가 재미있다!! 캐릭터를 결정한 순간에는 「VF2」같이 표정이 변한다!! 기대해도 좋을 듯 …



딱딱한 느낌의 「VF2」. 조금 무미건조할지도

한층더 귀여운 키즈 효과 - 스테이지, 포즈 기술은 이렇게

물론 '키즈 효과'는 선택 화면뿐만 아니라 공개된 3가지 스테이지(사라, 잭키 브라이언트 남매)에서도 「버철 화이터2」를 기초로 대폭 변형되어 있는 것을 알 수 있으며 표정이 풍부한 승리 포즈에서도, 「버철 화이터2」에서 친숙한 다수의 고유기에서도 귀여움을 엿볼 수 있다. 그리고 씩씩하게 라이트닝 킥을 구사하는 잭키는 누가봐도 웃음이 절로 나올 것만 같다.



SD캐릭터 키즈의 판정은 어떻게 날 것인지!

각 캐릭터의 승리 포즈

각 캐릭터의 스테이지의 분위기는 「버철 화이터2」와 거의 동일하지만 잭키의 스테이지는 수목원이다. 여기서 소개하는 승리 포즈는 「버철 화이터2」와 동일하지만 어쩌면 「버철 화이터 키즈」만의 오리지널 포즈일지도!?



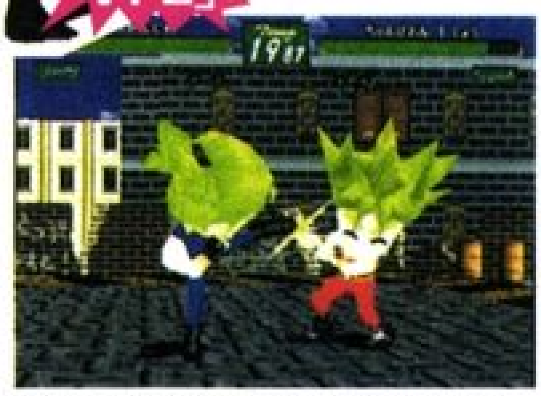




VF2 의 기술은 VF 키즈 에서 이런 느낌

짧은 다리와 팔에서 구사되는 다채로운 기술, 머리 부분의 적중 판정은 어떻게 되는지, 그런 팔과 다리로 공격이 도달할 수 있는지 등 궁금한 것은 많지만 우선 현 단계에서는 이런 느낌으로 되어 있다.



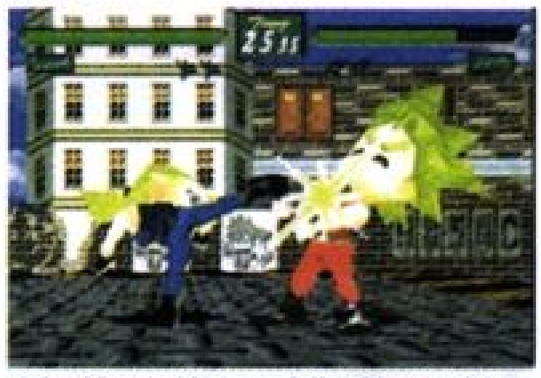


이것은 사라의 하이 킥, 상단 공격은 머리에 자주 적중된다

일루전 킥

화려함과 상대에게 모욕감을 주는 인기있는 기술. 최초의 공격이 미들 킥이므로 상대를 비틀거리게 한 후 퍼붓는 것이 강력하지만 상대에게 가드되면 허점이 많은 것이 약점일수도.





사이드킥을 3발 연속으로 구사하는 기술. 가드되면 반격은 필수적이므로 사용할 때 주의하자.

니킥

소위 무릎차기. 그다지 사용할 기회가 없는 기술이지만 카운터에서 히트시키면 다양한 추격이 가능하다. 왠지 자기 얼굴에 맞을 것같다





섬머솔트 킥

머리가 지면을 아슬아슬하게 통과!! 그래도 부딪히는 경우는 없으므로 안심하자





이문정주

아키라의 주요 전력. 재빠르고 강력하게 파고 들어 팔꿈치를 상대에게 퍼붓는 기술이다. 성능이 좋은 중단 공격이므로 가끔 사용하자.





고축퇴

'에잇!' 하고 귀여운 목소리가 들려올 듯하다. 기술이 나오는 스피드가 빨라 카운터에서 히트시키면 상대를 거의 다운 시킬 수 있는 아주 손쉬운 기술이다.





연환전신각

펀치를 3발 구사한 후 상단 되돌려 차기로 연결되는 기술. 파이가 정말 귀엽다





라이트닝 킥

순식간에 5발이나 킥을 구사하는 화려한 기술. 가드되면 상대의 반격은 확정적이지만 적중되면 굉장한 모욕감을 주는 것이 매력인 기술.





캐릭터의 표정은 머리가 큰만큼 알기 쉽다. 굉장히 아픈 듯한 표정

대쉬 해머 킥

구사가 빠르고 리치가 긴 중단 공격으로 잭키로 중거리에서 싸울 때에는 빼놓을 수 없는 강력한 기술. 카운터에서 히트되면 큰 다운 공격이 거의 확실히 결정된다.





기술은 물론 버철 화이터2와 거의 동일하다

버철 화이터 키즈의 일기

로케가 끝난 현단계에서 알 수 있는 것은 어쨌든 귀엽다고 하는 것.

캐릭터의 리치로 판단할 수 있는 한 버철 화이터2와는 적중 판정과 기술의 성질이 대폭 바뀌어 전혀 새로운 게임성을 가진다는 것이다. 또한 연출면의 강화로 캐릭터의 얼굴이 커짐에 따라 표정이 충실(아픈 듯한 얼굴이라든지, 운다든지.

만화적인 표현) 해진 것은 틀림없다. 새로운 요소로서 캐릭터 특유의 어느 고유기를 상대에게 히트시키면 게임중에도 그 순간 리플레이 영상이 연출되도록 되어 있다. 이것은 세가의 「화이팅 바이퍼즈」의 아머 파괴 시의 리플레이를 연상하면 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

그리고 새로운 효과로서 기술을 적중시켰을 때에 히트 마크가 나오게 되어 있다. 이것도 화이팅 바이퍼즈의 연출이다.

버철 화이터 키즈 캐릭터의 프로필

섹시한 사라, 예리한 모습의 잭키와 아키라, 미소녀 파이, 남자의 인생을 느끼게 하는 라우. 그들이 「버철 화이터 키즈」가 되면 이렇게 귀엽게 바뀐다!! 또 총총거리며 움직여 기술을 구사하는 모습을 보고 있으면 미소가 절로 돈다.

사라



머리는 커졌지만 섹시한 체형의 활발한 국민학생 풍의 여자아이로 되어 있다. 일루전 킥 등 화려한 발차기 기술이 건재하다.

잭키



아무진 눈썹이 인상적인 잭키. 이등신이 되었어도 남자다운 멋은 변하지 않았다. 큰 머리를 중심으로 빙그르르 회전하는 섬머솔트 킥은 코믹컬하면서도 위력적이다.

아키라



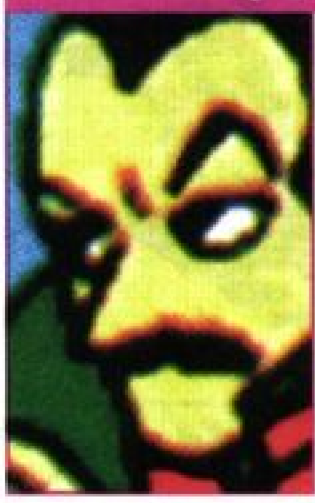
'향!' 하고 지르는 소리가 귀여운 아키라는 국민학생같은 느낌. 짧은 팔을 바삐 구사하는 이문정주는 얼핏보기엔 약할 것같지만 「버철 화이터2」와 변함없이 위력적이다.

파이



귀여운 인상이였던 파이가 더욱 귀여워져 흡사 인형같이 연출되었다. 열심히 팔과 다리를 움직여 기술을 구사하는 모습은 저절로 웃음을 자아내게 한다.

라우



이웃에 사는 완고한 아저씨풍으로 연출된 라우. 팔은 짧지만 필살기인 사상장과 시하장의 위력은 변함없다.

울프



얼굴이 재미있다. 페인트를 칠한 얼굴은 얼마나 코믹컬한 표정을 보여 줄까? 이등신이라도 기술을 리얼한 미국 프로레슬링 선수인만큼 어떻게 바뀌어졌을까?

제프리



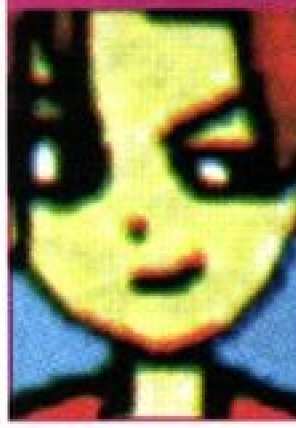
송백정 타입의 이 사람은 이등신이 된다면 어떻게 될까? 캐릭터의 몸의 크기는 어느 정도 차이가 생길까? 스프래쉬는 머리가 커진 것에는 상관없이 여전히 큰 데미지를 주는 기술이 될런지?

카게



폴리곤으로 게다가 격투 게임에서 또한 주요 기술이 유도 기술인 닌자는 그가 사상 처음일 것이다. 고원락는 이번에도 상대를 높이 던져 버릴 수 있을 것인가? 이 짧은 팔 다리로 추격 콤보는 구사할 수 있을 것인지 . 그리고 20연승을 거두었을 때 그의 진짜 얼굴을 볼 수 있을지

리온



더욱 유아틱해진 리온. 점점 팬이 늘어가는 리온이 이번 키즈로 재탄생하여 어떤 매력을 구사할지

순제



술 취한 듯이 비틀거리는 그의 모습이 이번에는 독특하고 귀여운 이미지로 흡사 산타클로스같은 느낌이 든다. 그다지 길지 않은 리치로 어떻게 기술들을 구사해서 싸울까 기대해봐도 좋을 것이다.

AOU 이모저모



버철 화이터 키즈의 캐릭터 선택 화면 썰렁한 인상의 울프가 아주 귀엽게 보인다



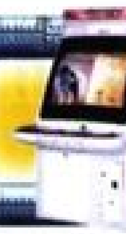
아키라의 대형 걸개 그림. 아주 똘망똘망한 모습이다



세가 부스 중에서 가장 붐비던 곳은 역시 버파 키즈



숲에게 마지막 일격을 가하려고 다가서는 울프



기 종	아케이드	발매일	96년 여름 예정
장 르	격투 액션	제작사	세가

소닉 더 화이터즈
SONIC THE FIGHTERS



귀여운 마스코트 캐릭터 소닉이 격투액션 게임에 등장한다는 소문이 있은 후, 그들의 모습이 AOU쇼에서 최초로 공개됐다. 기존의 캐릭터 이외에 오리지널 캐릭터와 환상적인 스테이지 등 세가의 저력을 다시 한번 실감케 하는 게임이다.



세가의 대표적인 마스코트인 소닉이 등장하는 새로운 격투 액션 게임 '소닉 더 화이터즈'는 3차원 컴퓨터 그래픽과 폴리곤을 사용해 소닉의 캐릭터성을 그대로 살리면서 수준 높은 격투 게임으로 제작되고 있다.

세가의 소닉은 1991년 7월 슈퍼 알라딘보이용 게임으로 처음 발매되어 다양한 기종으로 시리즈화되어 전세계적으로 1,400만개 이상 출하된 대작 게임이다. 스피디하고 산뜻한 캐릭터로서 전세계적으로 대인기를 모으고 있으며 특히 미국 시장에서는 제네시스(미국판 슈퍼 알라딘보이)의 게임 시장 제패에 크게 공헌하기도 했다.

전 세계를 무대로 8인의 캐릭터가 날뛴다

소닉 더 화이터즈에 등장하는 캐릭터는 모두 8명으로 이번에 AOU쇼에서 등장한 캐릭터는 그 동안 알려진 소닉(SONIC), 테일즈(TAILS), 너클즈(KNUCKLES) 이외에 팽(FANG), 에이미(AMY), 바크(BARK), 빈(BEAN), 등 4인의 캐릭터가 공개됐다. 그러나 아직 1인의 캐릭터는 알려지지 않고 있다.



앞끝이 뾰족한 중절모를 쓴 팽이 바크를 KO시켰다



빙원을 무대로 격투를 벌이는 빵떡 모자를 쓴 백곰 캐릭터가 바크이다



소닉의 여자 친구인 에이미가 이번에는 대전 상대가 됐다

최초의 리얼 타임 CG캐릭터 게임

이 게임은 버철 화이터2 제작에 사용된 아케이드용 CG보드인 'MODEL2' 보드를 사용하여 3차원 CG게임화된 것으로 그동안의 CG 게임 개발을 통해 축적된 세가의 노하우가 십분 활용되어 세계 최초의 리얼타임 캐릭터 CG게임으로 완성된 것이다.

캐릭터를 CG에 의해 리얼 타임으로 움직이게 하는 기술의 완성에 의해 앞으로 세가 소닉은 본래 게임보다 그것 이상으로 친숙하고 익숙한 캐릭터를 게임 캐릭터로 사용할 수 있게 된 것이다.


너클즈와 에이미의 대결. 너클즈의 주먹이 소닉의 머리만해졌다


소닉이 바크에게 연속기를 가하고 있다



소닉이 에이미를 걷어차 하늘 높이 올리고 있다


15초만에 소닉에게 다운되는 너클즈. 이것은 리플레이 화면이다

오리지널 콤보 시스템과 캐릭터 추가된 ST 0 신버전



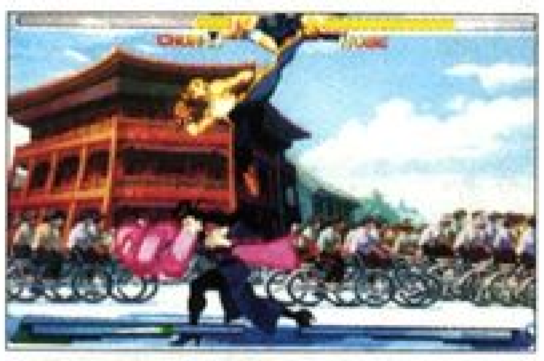
기 종	아케이드	발매일	96년 3월 예정
장 르	격투 액션	제작사	캡콤



스트리트 화이터 제로 2
STREET FIGHTER ZERO 2

스화 제로 의 제 2탄을 전격 공개

캐릭터들의 대폭적인 참여와 여러가지 신 시스템으로 인기를 모았던 「스트리트 화이터 제로」의 제 2탄이 드디어 아케이드로 등장한다. 어떤 새로운 캐릭터들이 등장하는지, 기술은 증가되었는지 그리고 「스화2」 시리즈를 포함해 기존의 격투액션에는 없는 '오리지널 콤보 시스템'이라는 것은 무엇인지 이러한 질문에 지금까지 공개된 정보를 모아 상세한 설명을 한다.



배경의 그래픽은 모두 새롭게 바뀌었다



슈퍼 콤보로 결정타를…



전작에서는 숨겨진 캐릭터였던 고우키, 베가, 단 3인을 사용할 수 있다



고우키가 기를 모으고 있다. 이것은 어떤 의미를 가지고 있을까

신 캐릭터 5명 공개

현재 알려진 새로운 캐릭터는 장기에프와 로렌토, 달심과 겐, 그리고 제로2의 오리지널 캐릭터로 보이는 사쿠라 등 5인이다. 그 외에 여러 캐릭터가 등장하겠지만 안타깝게도 아직은 비공개이다.

장기에프

장기에프가 부활했다. 양팔을 펴고 몸을 회전시키는 더블 라이어트와 호쾌한 스크류 드라이버 등 널리 알려진 기술은 모두 계승되었다. 새로운 슈퍼 콤보는 있을까?



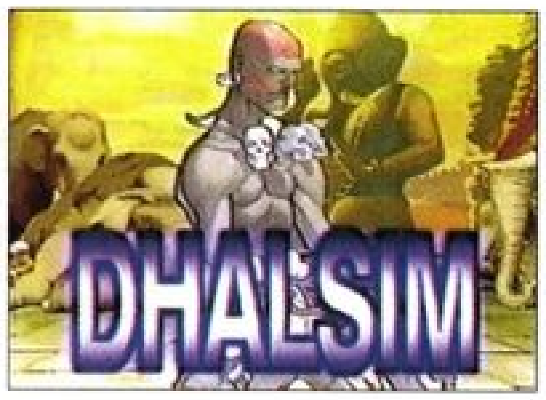
로렌토

로렌토는 캡콤의 히트작 「화이널 화이트」에 등장했던 보스 캐릭터이다. 빠른 움직임으로 적을 우롱하고 군인답게 한 순간에 쓰러뜨려 버린다. 물론 수류탄을 뿌리는 기술도 가지고 있다



달심

병으로 고생하는 사람들을 위해 싸움에 참가하는 요가의 달인. 이미 많은 팬을 확보하고 있는 롱다리 달심이 돌아왔다. 새로운 기술이나 필살기를 가지고 돌아 왔는지는 모르지만 기대가 모아지는 캐릭터 중의 하나임에는 틀림이 없다



겐

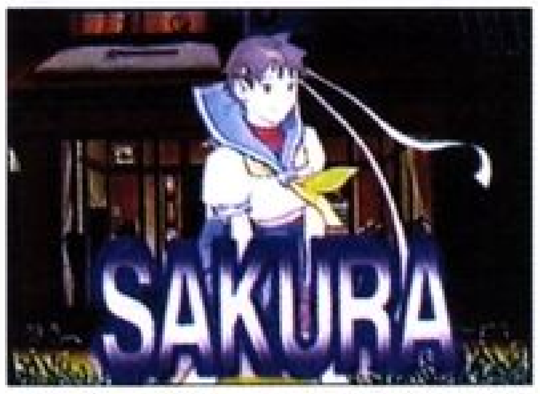
이미 생과 사를 초월한듯한 냉철무상의 암살자



사쿠라

'제로2'의 오리지널 캐릭터로 보이는 사쿠라. 언젠가 본 적이 있는 '그 사람'을 찾기 위해 길거리를

헤맨다. 스트리트 화이터에 커다란 매력을 느끼는 여고생



오리지널 콤보를 만들자

슈퍼 콤보 게이지가 저장되었을 때에 버튼을 동시에 3번 누르면 캐릭터들의 움직임이 정지하고 게이지가 타이머로 변한 뒤 조금씩 감소해 간다. 감소 중에 기술 커맨드를 입력하면 캐릭터들이 캐릭터가 움직이기 시작한 때에 입력한 기술들이 차례차례로 발휘된다.

이것이 바로 오리지널 콤보 시스템인 것이다. 체력을 한꺼번에 빼앗아 버리는 초강력 콤보, 스타일이 멋진 콤보, 히트 수가 많은 콤보, 보는 사람을 아연질색하게



이것이 오리지널 콤보를 사용할 때를 나타내는 게이지 타이머

만드는 콤보 등 그 가지수는 거의 무한대이다. 노력과 두뇌와 돈만 있다면 결국 자신만의 오리지널 콤보를 만들 수 있다.

자신만의 오리지널 콤보를 만든다

우선 버튼 3개를 동시에 누른다

필살기를 내거나 공격을 히트시키면 슈퍼 콤보 게이지가 늘어간다. 게이지가 가득 찼다면 준비는 끝.



보통 공격이라면 견딜만 하겠지만…

타이머가 끊어질 때까지 커맨드를 입력

버튼 3개를 동시에 누르면 화면이 급격히 어두워지며 오리지널 콤보를 입력할 수 있는 상황이 된다. 가장 확실한 것은 통상기의 콤보인 체인 콤보를 입력하는 것이다.

처음 기술이 히트되면 모든 기술을 히트시킬 수 있게 된다. 그러나 그것만으로는 만족할 수 없다. 필살기를 잘 조합하여 슈퍼 콤보를 포함하여 가장 많은 데미지를 줄 수 있는 콤보를 생각해 보자.



아돈의 오리지널 콤보는 어떤 것이 좋을까!



공중에서의 기술도 사용이 가능하다

오리지널 콤보의 시동

화면이 밝아지면 오리지널 콤보의 작동이 시작된다. 입력 타이밍이나 기술의 컴비네이션이 정확하지 않으면 중간에 가드되어 버릴 수도 있다.



슈퍼 콤보도 조합이 가능하다

슈퍼 콤보의 성질 변경?

필살기의 추가나 슈퍼 콤보의 성질 변경 등 기술에 관한 부분에도 어느정도 수가 추가되어 있다. 아직 구체적인 것은 밝혀지지 않았지만 이것에 의해 작전이 변화 하는 것은 당연할 수도…



켄이라면 역시 승룡권



소돔에게는 '시라하 캐치'라는 신기술이 추가되어 있다



춘리에게 신기술은 없지만 기공권의 커맨드가 변경되어 보다 사용하기 쉽게 되었다



킥을 연속으로 하는 크로스 화이어 브릭. 슬라이딩에 약하다는 점은 개선되었을까

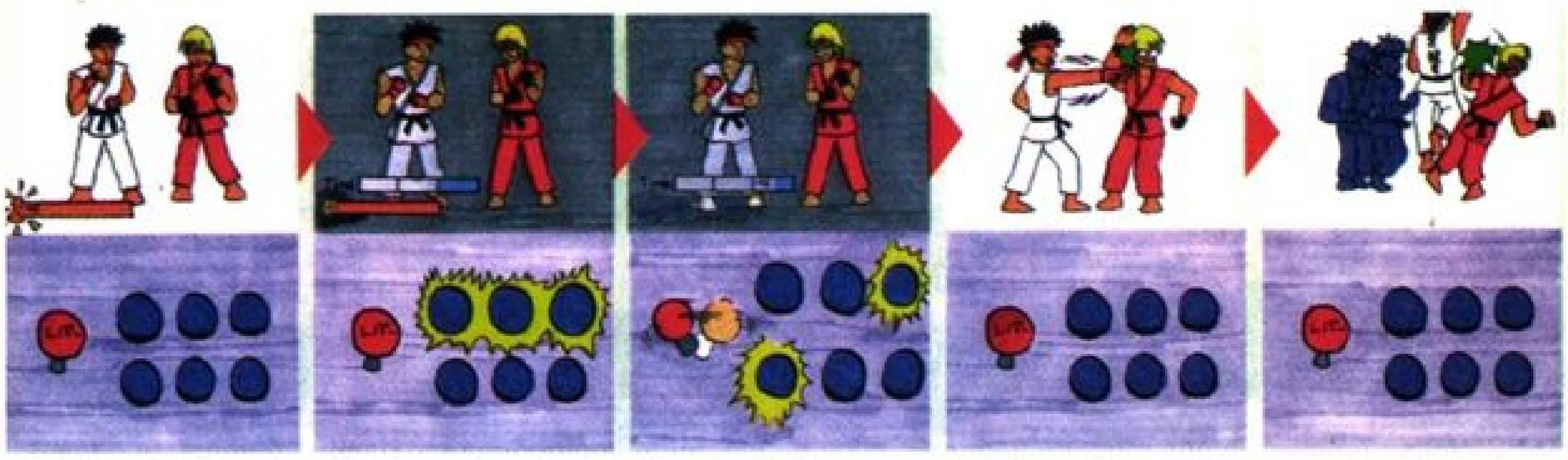


가드가 된다해도 빈틈이 없는 천열각



류의 진공파동권. 파동권을 연속적으로 사용한듯한 기분이 들지만…

이것이 오리지널 콤보다!



게이지가 가득찼다. 슈퍼 콤보, 제로 카운터, 그러나 Z2라면 역시 오리지널 커맨드를 사용하자

임의의 버튼 3개를 동시에 누른다. 화면이 어두워지면 타이밍 게이지가 나타날 것이다. 게이지는 물론 줄어들어 간다

재빨리 레버와 버튼으로 기술을 입력한다. 필살기를 사용해도 좋지만 조작은 확실하게…

게이지가 없어지면 컴비네이션의 시작. 버튼을 누른 순으로 기술이 펼쳐진다

이것이 바로 Z2의 가장 큰 특징인 '오리지널 콤보 시스템'이다. 당신이 제작한 특수 콤보로 상대를 제압하자

AOU 이모저모



예년에 비해 출품작이 적었기 때문일까 비교적 한산한 캡콤 부스



이것은 흡사 투신전을 방불케 하는 무기 격투 게임으로 다양한 무기와 총기류까지 사용하는 캡콤의 신작 격투 게임인 「스타 그라디에이터」이다. (캡콤 비디오 테이프에서 발견)



총 18명이 등장하는 스화 제로 신작

AM3연 최초의 대전 격투 게임이 드디어 등장하였다!!

기 종	아케이드	발매일	미정
장 르	액션	제작사	세가

LAST BRONX 라스트 브론크스- 동경 도심지





세가 AM3연의 3D 격투 게임

「세가 랠리 챔피온 쉽」 등 리얼함을 우선으로 추구하는 게임 제작에 정평있는 세가 AM3연이 드디어 3D 폴리곤 대전 격투 게임 「라스트 브론크스- 동경 도심지」를 선보인다!

게임 시스템의 기본적인 조작 체계는 「버철 화이터2」와 「화이팅 바이퍼즈」와 동일한 1개의 레버와 3개의 버튼(펀치, 가드, 킥)구성이다. 링이라는 개념은 없는 것같지만 입수한 사진에서 펜스(울타리)가 둘러쳐져 있는 것을 확인할 수 있다. 「화이팅 바이퍼즈」같이 벽을 이용한 공방이 되는 것일까?

모션은 스탠다드라 할 수 있는



초간 60프레임(1초간에 60장의 그림이 움직인다). 이것도 「버철 화이터2」에서 유명하게 된 모델 2라고 하는 CG보드에 의한 것이다.

장르는 무기 격투?!

그들이 손에 갖고 있는 무기도 '돈파'와 '쌍절곤' 등 막대기 모양의 것들. 개발 현단계에서는 무기에 의한 공격에는 그 궤도에 잔상이 남는 경우도 있지만 모델 2에서는 무기의 부드러운 움직임은 아름답다는 말로 표현할 수 있을 것이다. 물론 무기에만 국한되는 것이 아니라 무기+몸 기술에 의한 복합 공격도 있는 것같다.

아래 사진은 기술을 구사하고 있는 모습인 던지기 기술 도중의 한 장면으로 주목해야할 점은 무기를 사용해 상대를 던지고 있는 점이다. 쌍절곤의 쇠사슬 부분으로 상대의 목을 걸어 업어치기 요령으로 내던지고 있다. 확실히 무기는 중국 무술이지만 무기의 고전적인 사용 방법이라든지 혹은 무술 등에서 볼 수 있는 기술 형태만을 고집하지 않고 새로운 오리지널 기술이 속속 제작되고 있다고 한다.

타격기는 역시 무기를 휘두르는 듯한 것이 주체이지만 쌍절곤을 휘두르기 시작하면 언제 멈출지 알 수 없게 계속 뱅글뱅글 도는 느낌이 든다.

다운 중의 상대에는 다운 공격을 가할 수 있지만 쓰러져 있는 상대에게 무기로 공격하는 것은 상당한 데미지를 줄 수 있을 것이다.





무기는 모두 막대기 모양의 것

시부야의 거리도 이렇게

「라스트 브론크스-동경도심지」라는 게임 이름부터도 상상할 수 있듯이 스테이지는 '리얼'한 동경을 무대로 하고 있다. 예를들면 '시부야 스테이지'에서는 109, 삼천리약품(三千里藥品), 천진 군밤 등 시부야 역 앞 교차점의 경관을 충실히 재현해서 배경으로 이용하고 있다. 8명의 캐릭터가 존재하여 과거의 격투 게임과 비교하면 8개 혹은 그 이상의 스테이지가 준비되어 있다고 한다. 또한 "현재"를 느끼게 하는 캐릭터의 스트리트 패션에도 주목하자.



시부야의 거리를 완전히 재현!





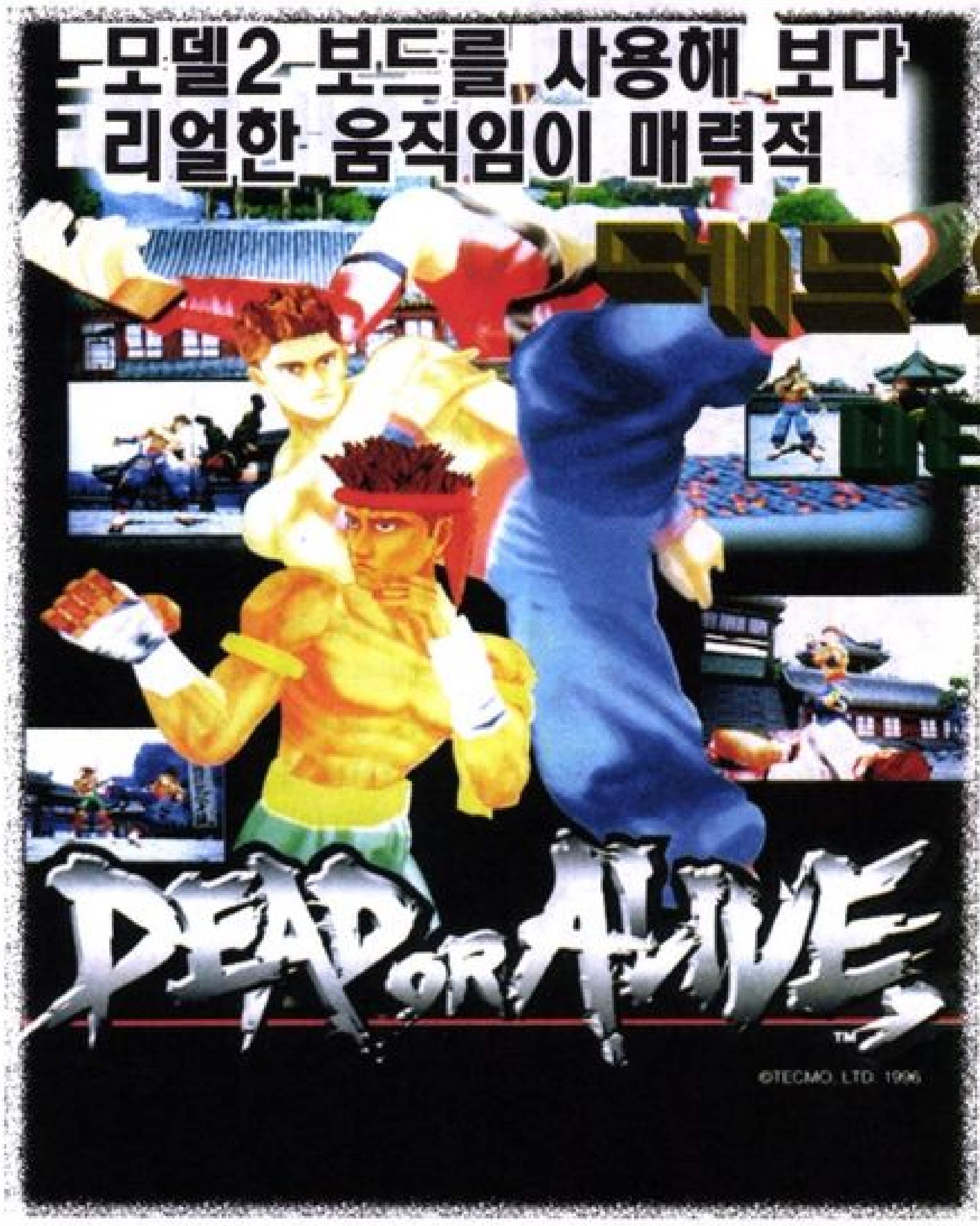
휘황찬란한 도청이 어쩐지 기분 나쁘다

무기를 사용해 싸운다

사용할 수 있는 캐릭터는 8명이 예정되어 있고 전원 무기를 갖고 싸운다. 사진에 있는 여자의 양팔에 있는 곤봉과 올백의 사나이가 갖추고 있는 쌍절곤 같이 8명 전원이 모두가 중국 무술계의 무기를 갖고 싸우는 것만은 아닌 것같다. 그 쌍절곤은 캐릭터의 움직과는 별도의 계산으로 쇠사슬이 흔들거리는 상태를 표현하고 있다.

그것을 휘두르면서 흐르는 듯한 쌍절곤의 움직임을 기대해 보자.

모델2 보드를 사용해 보다 리얼한 움직임이 매력적



기 종	아케이드	발매일	미정
장 르	격투	제작사	테크모

데드 오어 얼라이브
DEAD OR ALIVE

아름다운 그래픽과 참신한 센스를 가진 테크모에서 폴리곤 격투 게임이 발매되었다.

3차원 모핑 기술에 의한 리얼한 움직임

이 게임의 캐릭터가 구사하는 모든 기술은 '3차원 모핑 기술'에 의해 실제 인간의 움직임을 채택하고 있다. 이 기술에 의해 액션에 따라 움기하는 근육과 가슴이 흔들리는 등 섬세한 표현과 리얼함이 게임에서 실현 가능하게 되었다. 기술과 움직임 하나하나의 연출은 일본에서 유명한 '저팬 액션 클럽(일본의 게임 제작자 모임으로 액션 게임을 연구하는 모임)'이 담당하고 있어 다이나믹하고 멋진 연출을 상상할 수 있을 것이다.


모델2 서드 파티 작품. 굉장히 기대가 된다

게임 시스템

조작은 1개 레버 + 3개 버튼으로 심플하여 폴리곤 격투 게임에 익숙한 사람에게는 플레이 하기 쉽고 초보자에는 다루기 쉬운 설정으로 되어 있다.

이 게임은 종래 격투 게임의 '타격', '던지기' 외에 '잡는 기술(관절기)'이라는 요소를 가미한 '투(投)', '타(打)', '극(極)'의 3가지로 구성되어 있다. 이 참신한 '잡는 기술'에 의해 일방적으로 당하지는 않게 된다. 또 그와 동시에 새로운 격투 방법이 요구되어 보다 대전에 깊이가 있을 것이다.

그 밖에 링사이드에서 임기응변에 큰 특색이 있다. 종래의 링 아웃은 링에서 공방을 격렬하게 하는 장점과 동시에 링아웃 승리, 패배의 '싱거움'과 '화난다', '재미없다' 등의 불만이 있었다. 그러나 이 게임에서는 링아웃이 되기 전에 '위험 지대'라는 경고 지역이 설정되어 있기 때문에 간단히 링 아웃이 되어 버리는 것을 방지해 주고 있다. 그 반면 이 '위험 지대'는 폭약과 전열선이 둘러쳐져 있어 안으로 들어가면 큰 데미지를 입는다. 이 위험지대를 잘 사용한 공격이 재미있을 것이다.


기술 하나하나에 매력이 있다. 움직임은 모두 JAC에 의한 것이다


상당히 섬세한 표현을 하고 있다

AOU 이모저모


데드 오어 얼라이브의 여 주인공인 듯한데 노출이 너무 심하군



테크모는 이번 작품으로 세가의 버철 화이터에 정면 도전(?)을 하고 나섰다. 왠지 부스가 활발해 보이는군



이 게임은 미소녀 광들을 위한 작품인가 여자 캐릭터 투성이군

철권2 시들지 않는 인기 비결 '캐릭터성'에 있다.



아케이드용으로 등장하여 많은 유저들을 사로잡았던 철권시리즈가 이제는 PS용으로 등장하여 오락실에서 느꼈던 흥분을 가정에서도 맛볼 수 있게 되었다. 「철권2」의 PS용 발매가 3월로 임박하여 많은 PS 팬뿐만 아니라 격투 액션 게임을 좋아하는 유저들의 마음을 설레이게 하고 있는 현시점에서 철권2를 고찰하면서 격투 게임의 매력을 다시 한번 음미해 보자.

전작을 초월하는 인기 이유

「철권2」가 격투 게임 중에서 가장 큰 인기를 누리는 그 이유 중에 하나는 아마도 캐릭터의 개성에 있을 것이다.

인기 캐릭터인 폴은 연속기를 연결하기는 어렵지만 일발이 굉장히 강력하다는 개성을 갖고 있다. 그중에서도 붕권이라고 하는 기술은, 흔히 말하는 '파동권 커맨드'로 구사할 수 있음에도 불구하고 기술을 구사하기 전후에 허점이 적고 위력이 높은 뛰어난 캐릭터이다.

또 새로운 캐릭터 카자마 준의 기술은 「철권2」의 사상을 보다 잘 나타내고 있다. 그녀의 경우 일반 기술의 위력이 약한 반면, 연속적으로 기술을 연결하기가 쉽다. 그녀는 '예각'이라고 하는 연속 발 후려치기를 갖고 있어 -이 기술을 습관적으로 사용한다- 연속으로 입력하면 거의 허점을 보이지 않고 계속 구사할 수 있다.

이처럼 게임 밸런스에 영향을 미칠 정도의 기술을 채용하는 이유는 무엇일까? 그것은 외관상의 모습 때문이 아니고 그 캐릭터의 격투 스타일이라고 하는 중요한 개성을 강조하려고 했기 때문은 아닐까?

지금까지의 게임에서는 표현상의 곤란함이 있기 때문인지 캐릭터의 움직임과 이미지가 서로 일치되지 않은 경우도 많았다.

하지만 「철권2」에서 유도 기술을 사용하는 폴은 태클부터 찌르기 펀치라는 격투기 팬에게는 익숙한 유도 기술을 다수 가지고 있으며 보다 유도의 달인처럼 변하였다. 또 「철권」시리즈에는 관절기의 종류가 더욱 증가하여 킹도 관절기를 갖게 되어 프로레슬러같은 면이 한층 더 증가했다.

하지만 다른 격투 게임에서는 캐릭터가 사용하는 격투기의 이미지가 전혀 표현되어 있지 않다는 것은 아니다. 단지 「철권2」에서는 정도가 다르다고 생각한다. 표현이 어렵고 도외시해 왔던 관절기를 캐릭터의 이미지를 강조하기 위해 기술 하나하나에 개성을 반영시키고 있는 점을 특징이라고 할 수 있다.

캐릭터성( )의 강조라고 하는 독자 노선

왜 「철권2」에서는 캐릭터의 개성이 이처럼 강하게 어필되어 있는 것일까?

예를 들면 요시미츠라고 하는 캐릭터에 이르러서는 자신의 배에 칼을 찔러 관통시킨 부분으로 후방의 상대를 공격할 수 있다. 솔직히 말해 현실 세계에서는 존재할 수 없는 기술이다. 하지만 격투 게임에 있어서 이 화려한 연출은 생각할 수 없을 정도의 효과를 창출해 내고 있다. 그것은 바로 강력하고 화려한 기술을 사용할 수 있다는 우리가 느끼는 상쾌함일 것이다. 덧붙여 「철권2」에서는 비교적 간단한 커맨드를 입력하는 것만으로 강력한 기술을 구사할 수 있다. 대표적인 것이 앞에서도 말한 '붕권'일 것이다.

철권시리즈에서는 강력하고 화려한 기술을 간단히 구사할 수 있다는 것이 가장 큰 특징이라고 할 수 있다. 그리고 기술을 구사했을 때의 상쾌함을 무엇보다도 강조하려고 한 이유는 아마도 '리얼한 격투기'가 아니고 '격투기 만화'의 재미이다. 「버철화이터」라고 하는 선구자가 '격투의 리얼함'을 추구해 성공한 것에 비해 「철권2」는 만화같은 '격투의 화려함', 만화같은 캐릭터의 활동성을 강하게 내세우는 것으로 폴리곤 격투 게임의 새로운 재미를 나타내고 싶었던 것을 아닐까?

주인공이 전작의 보스- 이상한 대머리 스타일의 중년 아저씨- 헤이하치라고 하는 점에서부터 이미 만화적이라는 것을 나타내고 있다. 그리고 전작의 주인공 카즈야는 보스로 승격했지만 그 카즈야는 패하면 데빌카즈야로 변신한다. 데빌카즈야는 등의 날개(?)로 하늘을 날고 눈에서는 광선을 쏘는 약간 엉뚱한 캐릭터이다. 이처럼 전작을 훨씬 초월하는 엉뚱함이 「철권2」에는 있다.

하지만 그 엉뚱함을 받아들인 대담함이 「철권2」에서는 좋게 평가되어야 할 점이라고 생각한다. 화려함과 강력함 그리고 캐릭터 자체의 임팩트를 내세우는 자세를 일관하였고 그것이 바르게 평가되었기 때문에 「철권2」는 「버철 화이터」를 누르고 이 장르에서 넘버 원의 위치를 확립할 수 있었던 것이다.

하지만 캐릭터의 개성을 너무 강조한 나머지, 게임 밸런스에 영향을 미친다고 하는 것은 그다지 환영받을 수 있는 점은 아니라고 생각한다. 단지 이 문제에 관해서는 「철권2」버전B라고 하는 수정판에 의해 해소되었다. 그 결과 시간의 경과에 따라 중간 보스가 사용가능하게 되었다. 이런 전개는 지금까지의 격투 게임에서는 없었던 것이다. 이점에 대해 게임을 길게 연장시키기 위한 연명책이라고 하는 비난의 소리도 있다.

새로운 캐릭터가 추가되면 새로운 대응은 반드시 필요하다. 시간이 경과되면 대전 레벨이 높은 위치로 안정되어가는 격투 게임에 있어서 중간 보스가 순차적으로 등장하는 것에 의해 리셋이 된다. 이것은 매너어 경향이 되어가는 격투 게임에의 남코의 대답일지도 모른다.



차세대 게임라인

차세대 특별진단



히트되는 게임에는 이유가 있다

초대작 소프트를 자세히 살펴보면 히트할 만한 요소가 분명히 존재한다. 그렇다면 어떤 게임이 잘팔리고 또 그런 게임들이 히트하는 가장 큰 이유는 무엇일까? 이번 특별진단에서는 지난호의 안팔리는 게임에 이어 히트될 수밖에 없는 게임, 그 속에 숨어있는 구체적인 히트 요인들에 대해 분석해 보았다

슈퍼 마리오 월드가 히트한 7가지 이유

슈퍼 마리오 월드

제작사:닌텐도
1990년 11월 21일 발매
총출하 갯수:322만개(1994년 9월 30일 기준)

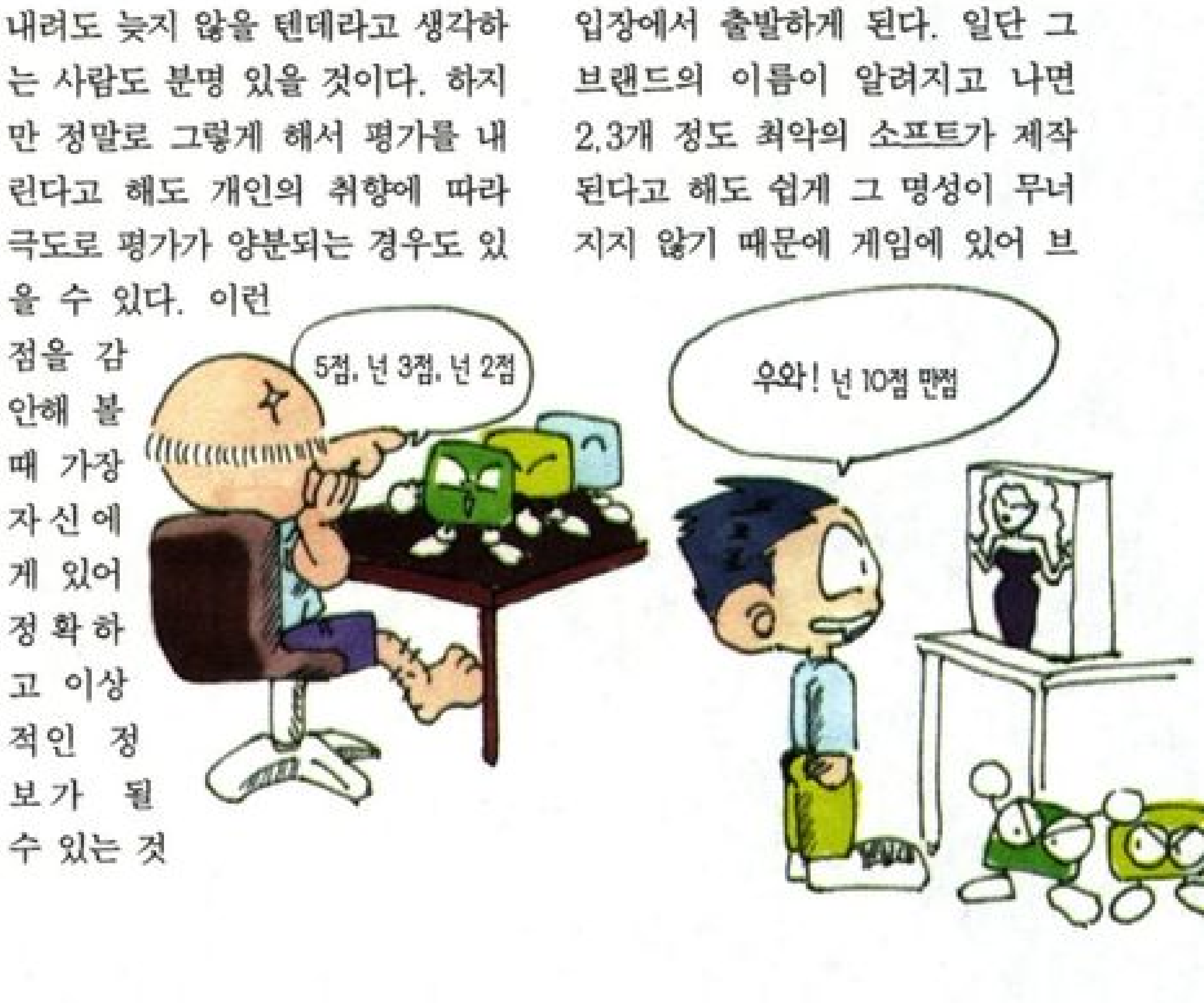
1 제작사가 닌텐도이기 때문에

모든 상품이 다 그렇듯이 브랜드에서 느껴지는 이미지가 있다. 제작사가 여기라면 안심하고 구입할 수 있다고 판단하는 것이나 또 어떤 상품을 구입할 때 특정 메이커를 고집하지는 않는다고 해도 무의식중에 어떤 일정 브랜드가 떠오를 수 있다. 패션이라면 디자인이라든가 착용감, 음식이라면 그 맛, 전기 제품이라면 기능성, 차라면 승차감 등을 우선시해서 브랜드를 찾는 것이 일반적인 경향이라고 할 수 있듯이 상품에 있어 브랜드는 도저히 떨어질 수 없는 상관 관계를 갖고 있다.

게임에 있어서도 소프트 메이커의 브랜드 이미지라는 것이 있다. 아니 다른 그 어떤 상품에 비해 그 속성이 월등히 우세할지 모른다. 그 이유는 게임 소프트라는 것은 직접 해보고 느끼지 않으면 전혀 감을 잡을 수 없는 상품이기 때문에 유명 브랜드 보다 높은 점수를 주고 또 신뢰하기 마련이다. 물론 제작사가 어디든 상관없이 한번 보는 순간 이거다 싶은 소프트가 있을 수도 있겠지만…



게임 전문지의 신작 게임 평가 등을 보면 3점이라든가 7점이라든가 여러 가지 점수가 매겨져 있는 것을 볼 수 있는데 독자들은 여기에서 주의해야 할 것이 있다. 게임 전문지에 실리는 평가 점수는 대부분 끝까지 가보지 않고 판단되어 지거나 플레이 경험 없이 쓰여지는 경우가 있기 때문이다. 물론 게임에 조예가 깊은 사람이라면 조금만 테스트해 보아도 그 게임의 특성을 쉽게 파악할 수 있겠지만 그것만으로는 그 게임이 가진 본질을 파악하기는 쉽지 않다. 그렇기 때문에 게임 평가란에 쓰여진 7,80점은 그대로 받아들여도 좋겠지만 그것이 모든 것이란 생각은 버리는 것이 좋다. 신작 정보라고 하는 것은 그 뉴스성, 속보성이 중요하기 때문에 그렇게 깊은 곳까지 세심한 배려를 할 수 있는 시간적인 여건이 조성되지 못하는 것이다. 또한 메이커로부터 테스트 버전을 5,6개까지 빌릴 수도 없는 일이기 때문이다. 이런 점을 고려할 때 독자들은 원고를 쓰는 사람에게 끝까지 플레이해 보고 성의있게 기사를 작성해 주기를 바라기보다 자신의 판단이 주가 되어야 한다는 사실이다. 하나의 작품을 정확하게 평가하기 위해서는 최종 장면까지 확인한 다음 평가를 내려도 늦지 않을 텐데라고 생각하는 사람도 분명 있을 것이다. 하지만 정말로 그렇게 해서 평가를 내린다고 해도 개인의 취향에 따라 극도로 평가가 양분되는 경우도 있을 수 있다. 이런 점을 감안해 볼 때 가장 자신에게 있어 정확하고 이상적인 정보가 될 수 있는 것이 무엇인가 생각해 볼 필요가 있다. 전문지를 보아 오면서 자신과 가장 비슷한 성향을 가진 사람이 누구인가를 파악해 그 필자가 내린 평가를 참고해 소프트를 구입하는 것도 하나의 방법이라고 할 수 있다.



다시 이야기를 원점으로 돌려 유명 메이커가 게임을 히트시키기 위해 어느 정도의 영향력을 발휘하는지에 대해 생각해 보자.

어느 메이커든지 그 회사가 파워가 있다면 발매되는 게임은 그 회사 브랜드를 힘입어 상당히 유리한 입장에서 출발하게 된다. 일단 그 브랜드의 이름이 알려지고 나면 2,3개 정도 최악의 소프트가 제작된다고 해도 쉽게 그 명성이 무너지지 않기 때문에 게임에 있어 브

랜드는 생명과도 같다고 할 수 있다.

2 본체 발매와 동시 출시된 소프트이기 때문에

'슈퍼 마리오 월드'는 슈퍼컴보이와 동시 발매된 소프트이다. 일반적으로 하드웨어를 개발할 때 제일 신경쓰는 부분이 첫발매 소프트가 얼마나 많은 사람들의 흥미를 불러일으켜 하드 구매 욕구를 촉진시킬 수 있을까 하는 점이다. 게임기 그 자체의 성능이 아무리 우수하다고 해도 소프트가 별볼일 없으면 고장난 전기밥솥보다 나을 게 없는 것이다. 때문에 하드웨어 개발에 들어가면 반드시 비중있는 대작 소프트를 준비해 순탄한 출발을 기대하게 되는 것이다. 본체가 발매되면 대작소프트가 동시에 출시된다는 것이 공식화되어 버린 것도, 본체를 발매할 때 본체의 수량에 맞춰 소프트를 제작하는 것도 다 이런 이유에서라고 할 수 있다.

3 타협을 허락하지 않는 개발 환경

개발 스탭들 입장에서 보면 허용되지 않는 개발 환경이라는 표현이 더 적절할지 모르겠다. 소프트 제작 시간은 무한대로 주어지는 것이 아니며 또 그 중에서도 어느 정도 임시방편적인 제작이 이루어 지는 경우도 있다. 겨우 고생해서 완성시킨 부분이라고 해도 재미가 없다고 판단되면 과감히 커트하는 결단성이 필요하기 때문에 제작 스탭 주변에는 항상 타협과 결단이라는 수식어구가 따라붙게 된다. 또한 이와는 반대되는 상황으로 "이 정도면 괜찮지 않을까하는 안일한 판단으로 어중간한 상태에서 중단해 버리는 경우도 있을 수 있다. 타협할 때 가장 중요한 것은 제작자의 센스와 아이디어라고 할 수 있다. 게임을 만들고 나서 이상한 부분이 생긴다고 해도 프로그램을 대폭적으로 변경한다는 것에는 좀 무리가 있다. 그렇다고 그대로 모른체 다음 단계로 작업을 진행시키면 일시적인 회피 방법은 될 수 있겠지만 그 게임을 점점 더 형편없는 꼴로 만드는 결과를 초래하게 된다. 다시말해 조금 매끄럽지 못한 부분이 발견되면 그것을 살짝 감추는 센스도 어느 정도는 필요하다.

이러한 것을 편지 쓰는 상황에 비유해서 생각해 보면 이해가 빠를 것이다. 만약 편지지에 3분의 2가량 편지쓰기를 진행하고 있는 도중 고양이가 날아들어 편지지에 잉크자국이 남게 되었다고 가정을 하자. 이 때 아무 일도 없었던 것처럼 그냥 계속 남은 부분을 채워 우체통에 넣었을 때 그 편지를 받는 사람의 입장을 생각해 볼 수 있다. 아주 무신경한 사람이라면 모를까 대부분의 사람들은 그런 잉크자국을 보면 상대방의 무성의에 불쾌함을 느끼게 될 것이다. 하지만 그런 사정을 모르는 것은 아니지만 처음부터 다시 쓰는 것에는 여러가지 문제, 특히 시간적인 문제에 부딪칠 수 있다. 그러면 우선 시간을 최대한으로 단축해 실수를 커버하는 방법에 대해 생각해 보자. 날카로운 커트 칼날로 동전 만한 잉크자국을 긁어내 본다. 하지만 편지지 속까지 깊숙히 잉크가 스며들어 아무리 긁어도 흰부분은 나오지 않는다. 다음으로는 화이트로 수정하는 것을 생각해 볼 수 있다. 정성들여 수정액을 바르고 나서 어느 정도 안도의 한숨을 쉬고는 편지지를 들어 올린다. 어느 정도는 만족할 만큼 깨끗해지기는 했지만 조금 전과 마찬가지로 받는 사람의 입장을 생각해 보지 않을 수 없다. 2m 정도 떨어진 곳에서 본다면 분명 완벽한 눈속임은 될 수 있겠지만 역시 편지는 눈앞에서 읽혀지는 것이므로 이 방법도 완벽한 센스를 발휘했다고는 말하기 힘들다.

이런 상황은 게임 제작에 있어 빈번히 발생되는 상황이다. 거의 완성에 가까운 분량을 제작해 놓고 여기저기 손질할 곳이 도처에서 발생된다. 시간적인 여유는 얼마 남아 있지 않다. 이러한 시급한 상황에서 어떠한 방법으로 능수능란하게 또 게임의 생명력을 해치지 않는 범위내에서 수정할 수 있을까하는 것이 모든 제작자의 센스와 아이디어에 달려 있는 것이다.

어떤 소프트라할지라도 발매 시기가 임박해지면 여기저기 미흡한 부분이 드러나기 마련인데 이때 수정에 앞서 반드시 고려해야 할 것이 발매까지 어느정도의 시간적인 여유가 있느냐하는 것과 제작 환경에 대한 문제를 검토한 후 수정에 들어가야 한다.

'슈퍼마리오'가 엄청난 히트를 기록하게 된 것도 모두 성공적인 성형 수술 덕분으로 그 상처가 사람들 눈에 띄지 않았기 때문에 초대작으로서 호평 받을 수 있었던 것이다.



4 시리즈물이기 때문에

'슈퍼 마리오 월드'의 모체는 마리오 시리즈라고 할 수 있으며 직계 선조라고 하면 슈퍼컴보이용 '슈퍼마리오 브라더스'가 될 것이다. 횡스크롤 형태의 타임 액션 게임으로, 달리고 점프하고 올라타고 날아 올랐다가 하강하는 기본적인 게임 구조는 똑같다. 이 '슈퍼 마리오 브라더스'는 정말 엄청난 판매고를 자랑했다. 또한 끝임없이 속편이 제작되면서 현상태에 이른 것이 바로 '슈퍼 마리오 월드'인 것이다.

영화도 그렇듯이 한번 히트하면 시리즈 제작이 거론되기 마련이다. 아무리 평론가나 혹평하기 좋아하는 사람들이 2탄은 질이 떨어지기 마련이라고 해도 대부분의 사람들은 1탄에 대한 환상을 버리지 못하고 혹시나 하는 기대감으로 속편을 보게 되는 것이다.

게임 소프트는 아무리 대히트를 기록한다고 해도 대개 3,4탄이 한계선이라고 할 수 있다. 요즘과 같이 유저들의 안목이 높아지고 있는 것을 고려해 볼 때 수용 능력과 그 경향을 파악하기는 매우 힘들다. 아무리 전작이 대작이라고 해도 처음부터 확실히 히트될 것을 예언할 수는 없다. 만일 게임에 한에서 히트 작품을 점칠 수 있는 사람이 있다면 그 사람은 아마 지금쯤 백만장자가 되어 있을 것이다.

발매가 되어 뚜껑을 열어보지 않고서 확실한 것은 아무것도 없다. 우선은 심여를 기울여 제작하고 발매 후 화약고에 불이 붙듯 히트한다. 이렇게 순조롭게 진행되면 브랜드 이미지가 좋아지고 판매 노선이 구축되면 앞으로는 탄탄대로, 일단 획기적인 도안이 준비되면 3연타 4연타 정도는 거뜬히 해결되는 것이다. 이것은 슬롯 머신의 경우와 마찬가지로 돈이 왕창 쏟아지는 도안이 나타나기까지는 과감한 투자와 운이 필요한 것이다.

시리즈물에 있어 가장 문제가 되는 것은 상투적이며 안일한 기획을 들 수 있다. 영화도 그렇듯이 호러물을 10편까지 연작하는 경우 색다른 감동을 느끼기 힘든 것처럼 게임에 있어서도 다음 작품에 있어 설레이는 마음으로 기대를 갖게 되는 것은 2,3탄 정도가 적정선이라 할 수 있다.



5 마리오가 아저씨이기 때문에

작은 키에 수염을 기른 그다지 멋있는 스타일이라고 할 수 없는

마리오. 유럽의 경우에는 소닉이 마리오 아저씨와 비슷한 경우로 유럽인들의 사랑을 독차지한 지 이미 오래다. 그렇다면 과연 이 캐릭터들의 인기비결은 무엇일까? 그것은 아마도 적대감 없는 친근한 느낌의 비주얼이 가장 유저들의 마음을 사로잡은 요소가 아닌가 한다. 마른 사람은 신경질적인 느낌을 주며 둥글둥글한 사람은 온화한 이미지를 준다. 또 너무 평펑짐하면 한여름 무더위 속에서 느꼈던 답답한 이미지를 줄 수도 있다. 또한 캐릭터 윤곽이나 골격이 각으로 구성되어 있는지 곡선으로 구성되어 있는지에 따라서도 크게 좌우된다. 마리오는 모자도 둥글고 코도 두리뭉실, 구두까지 동그랗다. 아무리 봐도 적으로는 도저히 어울리지 않는 귀여운 모습을 하고 있다.

차세대기는 CG폴리곤으로 경합을 벌이고 있다고 할 정도로 완벽한 리얼 타임으로 연출되고 있다. 현 상태의 기술로 개발되고 있는 캐릭터 그래픽을 확대해 유심히 관찰해 보면 예전의 로봇을 표현한 것 같은 느낌을 받게 된다. 대부분의 사람들은 일반적으로 직선이나 뾰족한 도형에서는 왠지 모르게 정서적으로 불안해지는 경향이 있다. 폴리곤 CG에는 폴리곤 CG만의 영역이 있고 그 영역이라는 것에는 제작자의 표현 방법이 있는 것이다. 그래픽을 담당하는 사람이 모니터로 전달하고자 하는 것이 무엇인지 어떤 방식을 채택하고 있는지에 따라 캐릭터의 이미지가 다양하게 창조되는 것이다.



6 끝까지 가달라고 하는 제작자의 마음이 전달될 때

트릭을 사용해 게임을 난해하게 만드는 것은 별로 어려운 일이 아니다. 하지만 제작자의 의도대로 장시간 유저들을 그 게임에 몰입시키게 하기 위해서는 제작 스탭들의 피나는 연구와 노력이 필요하다. 고생해서 겨우 엔딩을 보았을 때 지금까지의 노력과 시간이 아깝지 않다고 생각되는 것이 중요하다. 많은 시간 매달려 씨름했던 것이 고작 이정도야!라는 허탈감이 느껴지면 그 순간 자신이 한없이 불쌍해지는 것이다. 결국 완성도 높은 게임이란 플레이하면서 계속 엔딩에 대한 기대감을 갖게 해주며 엔딩을 보고나서는 뿌듯한 만족감을 느낄 수 있는 게임이 아닐까!



7 최후까지 인내심을 발휘하도록 연출한다

헨델과 그레텔의 동화에서 길을 잃지 않기 위해 자신이 지나간 자리에 빵부스러기를 떨어뜨리는 것처럼 게임에서도 스토리 사이사이에 힌트를 주어 던전 속에서 헤매고 있는 유저들을 인도해 주는 길잡이 역할이 필요하다. 하지만 이 빵 떨어뜨리기 기술에도 여러가지 감안되어야 할 것이 있다. 갑자기 어려운 힌트를 주거나 처음부터 너무나 이상한 일들이 연발하면 짜증이 나게 되므로 최초의 힌트는 될수있는 대로 쉽게 해서 무난히 따라올 수 있도록 유도해야 한다.

또한 게임이 자신의 손안에 있다는 자신감을 갖고 자신이 예상한 대로 진행하다 갑자기 힌트가 절실할 때가 있을 수 있다. 제작자는 이러한 유저들의 심리를 파악해 시기적절하게 힌트의 난이도를 조절해서 다음 레벨로 올라가도록 배려하는 것이 중요하다. 그 힌트의 레벨은 곧 유저의 레벨을 의미하는 것이며 자신이 점차 레벨 업되는 것에 기쁨을 느끼고 어려운 포인트를 자신의 힘으로 클리어할 수 있다는 기분이 끝까지 도전하는 원동력이 된다. 이런 것은 캐치 볼을 할 때 마음이 통하는 사람과 정확하게 공을 주고 받을 때 신뢰감과 재미가 싹트는 것처럼 제작자와 플레이어 사이에서도 이와 같은 신뢰감이 필요한 것이다.

게임에 있어 힌트라고 하는 것은 육상의 높이뛰기에 비유해 보면 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 예를 들어 어떤 사람이 2m를 점프하는 것이 한계라고 하자. 체력도 좋지 못하고 타이밍을 맞추는 순발력도 없지만 2m 점프라면 70%로는 성공할 확률이 있다고 볼 때 2m에서 바로 무리하게 3m로 레벨을 올리는 것이 아니라 2m 15cm로 해 50%의 성공률을 기대한 후, 이것이 성공하고 점차 자신감이 생길 때 3m를 도전하는 것이 효과적이다. 이와 같은 것은 게임에서도 잘 반영된다고 할 수 있는데 하루하루 기술이 향상되는 것이 기쁘고 이제는 그 기술을 사용할 수 있다는 설레임을 갖게 해주는 것이 바로 제작자가 할 일이다.



드래곤 퀘스트가 히트한 3가지 이유

드래곤 퀘스트 시리즈 일람

에닉스

- **「드래곤 퀘스트 Ⅰ」 1986년 5월 발매 150만개**
- **「드래곤 퀘스트 Ⅱ」 1987년 1월 발매 240만개**
- **「드래곤 퀘스트 Ⅲ」 1988년 2월 발매 380만개**
- **「드래곤 퀘스트 Ⅳ」 1990년 2월 발매 300만개**
- **「드래곤 퀘스트 Ⅴ」」 1992년 9월 발매 280만개**

1 鳥山 明(토리야마 아키라)씨가 원화를 담당했기 때문에

'드래곤 퀘스트'가 처음으로 세상에 선보였던 날에는 밤이 깊을 때까지 주택가가 환할 정도로 집집마다 전등이 밝혀 있는 곳이 많았었다고 한다. 물론 이 이야기는 조금 과장된 것일 수도 있다. 하지만 전설적인 게임인 만큼 드래곤 퀘스트를 둘러싸고 있는 에피소드 또한 무궁무진하다.

만화가 토리야마 아키라씨는 「닥터 슬럼프」와 「드래곤 퀘스트」를 주간 소년점프에 연재하면서 이 주간지의 판매부수를 올리는데 기여한 인기 만화가이다. "그 사람이 캐릭터 그래픽을 그리다니!" 그의 팬들은 감격과 반가움으로 환호성

을 질렀다. 주간 소년점프는 기네스북에 실릴 정도로 엄청난 발행부수를 자랑하는 청소년 잡지로 그러한 위력있는 백그라운드를 등에 업고 패미컴 통신(일본 최고의 게임잡지)이라는 거대 잡지의 광고가 가세해 순식간에 하나의 게임이 스타디엄에 올라선 것이다. 다시말해 잘 타고 있는 나무에 기름을 부은 격이라고나 할까 아무튼 출발부터 심상치 않은 게임임을 확실하게 암시해 준 것이다.

인기 캐릭터가 게임에 등장하는 것은 아주 흔히 있는 일이다. 원화나 TV만화에서 인기있는 캐릭터를 게임에 투입시키는 것만으로 그 게임이 팔렸던 때(1989년까지)도 있었지만 지금은 다르다. 아무리 유명 캐릭터를 확보해도 게임성이 그저그렇다면 이것은 곧바로 판매에 직결된다. 하지만 캐릭터가 아주 상당한 지명도를 갖고 있다면 그 인기의 덕을 볼 수 있는 것은 당연한 일이다. 또한 게임을 제작하는데 있어 든든한 무기가 되어 주는 것도 사실이다. 하지만 게임이 재미있다는 전제 조건하에서 성립되는 것으로 완성도 높은 게임에 인기 캐릭터가 등장한다면 금상첨화, 더 이상 바랄 게 없는 것이다. 반대로 어떤 게임이 반응이 좋아 그 속에 있는 캐릭터들도 덩달아 스타가 되는 경우도 있다. 아무튼 인기 캐릭터를 모시고 출발하는 게임 제작에 있어서는 이것을 어떻게 잘 요리해야 두배의 효과를 얻을 수 있을까 충분히 고민해야 할 필요가 있는 것이다.

2 원작자가 다방면에 뛰어난 팔방미인이기 때문에

드래곤 퀘스트의 아버지는 堀井雄二(호리이 유지)씨이다. 이 사람의 직업은 원래 잡지사에 원고를 쓰거나 만화 원작의 일을 하던 사람으로 이런 일을 하는 동안 점차 게임에 매력을 느껴 자신이 프로그램을 짜서 게임 콘테스트에 응모하게 된 것이다. 당시 미국 게임을 많이 접하면서 이런 재미가 아니라는 느낌, 자신들의 정서에는 왠지 맞지 않는다고 하는 강한 자의식이 발동해 게임 제작자의 길에 들어선 것이다.

게임을 만드는 사람은 방구석에 앉아 하루종일 게임을 해보고 연구한다고 해서 제작자의 능력이 향상되는 것은 결코 아니다. 게임의 세계 안에서 파묻혀 지내다 보면 어느새 그 테두리 안에서



편협한 생각에 빠지게 된다. 나무를 보면서 숲을 볼 수 있는 지혜를 게임 제작에 응용한다면 그 게임은 틀림없이 보다 폭넓은 세계관을 보여줄 것이다.

3 캐릭터를 육성해서 승리의 주인공이 되는 기쁨

롤플레잉 게임을 50분간 플레이하면 그 중 43분 정도는 전투 장면이라고 할 수 있다. 적이 출현해 싸우고 윈도우를 열고, 이렇게 부드럽게 전투가 진행될 때 느껴지는 쾌감은 신경을 너무 쓴다거나 또는 지나치게 무신경할 때에는 느낄 수 없는 미묘한 것들이다. 장시간 접하게 되는 만큼 전투에 있어 이질감을 느끼는 요소가 있어서는 50분에 43분은 뒷걸음질치며 허둥대다가 시간을 허비하게 될 것이다. 또한 롤플레잉 게임의 진가나 묘미를 느낄 수 있는 것은 역시 라스트 엔딩 부분이라고 할 수 있다. 자신을 성장시켜 가며 점점 유리한 상황을 만들어 가는 것, "소나티네는 레벨이 3이 됐어, 금 건물을 손에 넣었어"라고 흥분하는, 소위 게임에 있어서도 나르시즘이란 것이 존재하는 것이다. 또한 바로 이런 점이 수면시간을 줄여가면서 게임에 빠져들게 하는 가장 근원적인 요소가 되는 것이다.



롤플레잉 게임은 육성이 첫번째라고 할 수 있으며 스토리는 그 다음이다. 또한 성장 밸런스나 아이템 입수 타이밍이 좋은지 나쁜지에 따라 게임성이 평가되기도 한다. 자신이 강해질 때, 적보다 유리한 조건이 될 때, 흥분의 강도는 점점 커지고, 이런 자신감이 게임을 지속시키는 원동력이 되어 준다. 긴 시간 매달리며 환호성을 지르고 흥분하고, 바로 이런 느낌을 가장 많이 전해주는 게임이 가장 게임다운 게임이 아닌가 한다.



CHAMP Note

챔프 스탭 여러분께

안녕하세요! 열성독자가 인사드립니다.

■ 이름 : 엄제노 ■ 생년월일 : 1981년 10월 30일
■ 성별 : 男 ■ 학년 :중학교 2학년
■ 챔프와의 인연:사무실에 쳐들어가 이킹 명인에게 쥬스를 얻어 마심. 독자참여 코너 4번 게재
■ 성적 : 80≦x≦95

게임챔프 -진단서-

좋다! (금단의 비법, 부록, 챔프점수는 말이 필요없이 좋다)

■판형변경
창간이래 계속된 중철 방식을 버리고 접착제 이용방식을 도입. 구형은 모양이 예뻤지만 종이가 떨어져 나가 영구보존이 어려웠다. 신형은 커져서 생생한 정보가 전달되는 장점이 있어 좋다.

■기종별 완벽 정리
특보를 뺀 모든 지면이 기종별로 눈에 확 들어온다. 예전에는 약간 뒤죽박죽이었는데. 게다가 기종별 연구실 코너가 생겨 훌륭한 안내도 해준다.

■애니메이션 라인
사실 저와 제 형은 애니메이션 광입니다. 건담, 마크로스, 나우시카, 라퓨타, 화이브 스타 스토리, 슬램덩크, 레이어스 등을 좋아하죠. 넘어가서 박병호님의 칼럼은 예술이고 소식도 빠르고 아~ 좋아라!

■매니어 연구실
장르별 대표적 게임 분석 유명 소프트 해부 등 게임을 음미하는 유저에게 꼭 필요한 코너라는 생각이 든다.

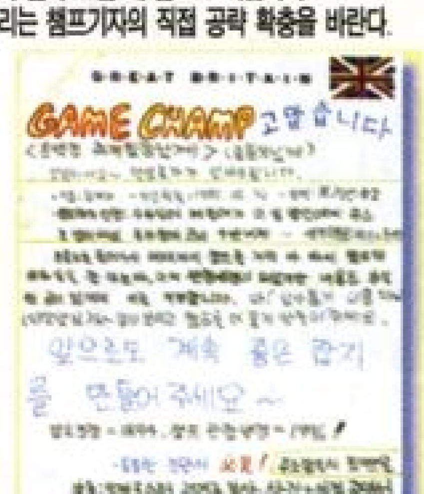
유감!

■오류(BUG)
인간도 완전하지 못한데 챔프라고 완전하겠는가! 편집 인쇄시 오류가 없겠는가. 독자는 이해한다. 하지만 편집 당시 잘못된 광고가 몇달 연속으로 나간 적도 있다(게임기 명의 잘못된 표기 또, 외래어의 경우 표기가 자주 틀린다). 버철 화이터, 이 경우 원래 VIRTUAL FIGHTER로 버철이 아니라 (버츄어, 버처, 버처)이다. 버철이 발음은 편하지만 '버처'로 표기하는 게 나을 것 같다.

■챔프를 여러 곳에…
나는 책을 살 때 바쁘지 않으면 노량진의 국민문고로 간다. 하지만 5일날 가도 중순에 가도 게임 챔프 이외의 게임잡지가 버티고 있다. 하는 수 없이 동네 서점에 가면 가끔 부록 한두개를 안준다. 아~ 슬퍼!

■신작 소개 늘려 달라!
지금의 신작 소개는 양은 많지만 소개 게임수는 적은 편이다.
1. 기사를 핵심만 추려 남는 지면에 또 다른 게임을 소개한다!
2. 지면을 팍! 늘린다.
3. 한국이 게임 본고장이 아닌 이상 정보는 많을 때도 적을 때도 있으므로 독자는 챔프를 이해하고 챔프직원은 더 열심히 챔프를 만들어 나간다.

■공략에 불만 있다
빠른 공략을 위해서 일본 게임지 번역이 필수라는 걸 독자들은 이해할 것이다. 하지만 가끔 ?위에 가를 덮어써 둘다 보일 때 참으로 비참하다.
우리는 챔프기자의 직접 공략 확충을 바란다.





고바위

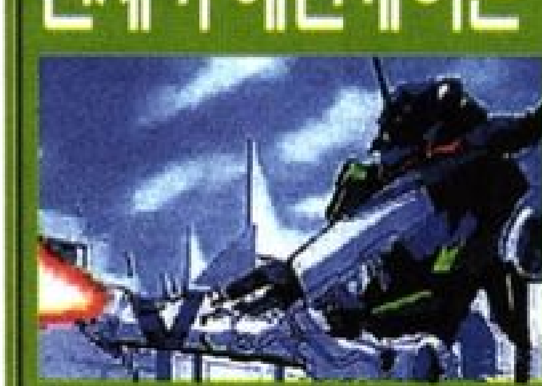
아니 이럴수가! 「화이널 환타지VII」이 플레이 스테이션으로 등장하다니… 이 소식은 2차 RPG 공세를 펼치려던 새턴에게 있어서 큰 충격이 아닐 수 없을 것이다. 이번호 연구실에서는 서서히 드러나기 시작한 세가의 새턴 초전략의 전모와 AM2연의 스즈키 유가 밝히는 새턴이 가지고 있는 숨겨진 3할의 능력에 대해서 소개하겠다.

PS에 「FF VII」이 있다면
SS에는 「버철 화이터3」가 있다

차세대 시장에 보다 확고한 위치로 올라서기 위해서 다시금 반복되는 새턴의 3대 월드 대전략. 지금 96년 새턴의 게임 세계를 예측한다!

이달의 기대소프트

신세기 에반게이온



어드벤처/세가/ 96년 3월 1일 / 5,800엔

초 인기 애니메이션의 완전 어드벤처화. 에반게리온은 이형의 적인 '사도'와의 전투를 통한 다양한 비밀과 개그가 깔려 있는 게임으로 50가지 이상의 스토리 분기와 게임을 다시금 돌아보는 리플레이 기능 등 이제까지의 어드벤처와는 다른, 한편의 애니메이션을 보는 듯한 기분으로 게임을 즐길 수 있다.

새턴 소프트 제작 3대 VIP가 밝힌다!

새턴의 발매로부터 1년이 지난 지금, 금년도 다양한 연구 성과가 발표되어 소프트의 타이틀 수도 상당히 늘어날 것이며 작년을 초월하는 커다란 전개가 일어날 한해이다. 실제로 이번 봄에 발매될 신작들을 보면 끝없는 신세계가 펼쳐져 있다. 여기서는 그들 게임의 소개보다는 새턴 대전략의 최전선에 서 있는 3대 중요 인물이 밝히는 각각의 전략을 들어보자.

'양보다도 질을 우선. CS군단의 소프트는 상당히 레벨 업합니다.'



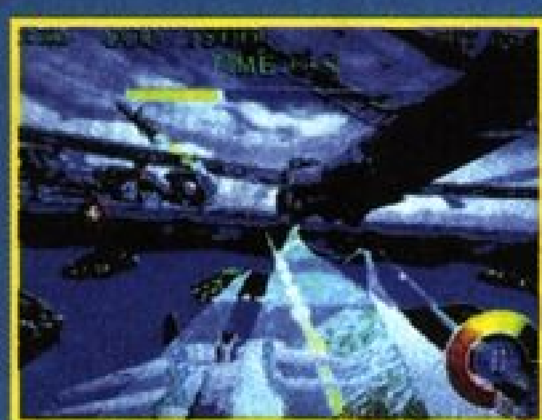
이시이 요지

CS소프트 연구 개발부 본부장

아케이드에서 머신 조작계 게임을 다수 제작한 이 CS소프트 연구 개발부의 이시이 요지. 그에 대해서 쉽게 설명하자면 전 AM1의 멤버라고 하면 좋을 듯하다. 그의 부서에서는 최근 그리 많은 양의 게임을 출시하고 있지 않은데 그 이유와 앞으로의 새턴 소프트 제작에 관한 그의 말은 이러하다.

"매년 출시 타이틀의 비교는 있지만 금년에 들어서 우리 부서의 타이틀수는 작년과 비교해 축소됐습니다. 그 이유는 제작 환경의 취약이 아니라 좀 더 질 높은 게임을 개발하고 싶었기 때문입니다. 물론 아케이드용의 개발과 함께 새턴 소프트웨어도 개발하고 있습니다. 모든 분들이 가장 잘 알고 있을 것이라 생각되는 것은 역시 버철 온이겠죠. 그리고 이외에도 여러 타이틀을 발매할 생각입니다."

하나의 장르로는 분류가 불가능한, 참신한 작품을 늘려가고 싶다는 이시이 요지. 96년도 아케이드에서의 이식작이 상당수 등장할 것같다.



이것은 그가 제작에 참가했던 스카이 타겟. 새턴으로의 발매가 가능할지도?

새턴의 진가는 이제부터 발휘된다!

스즈키 유가 말하는 새턴의 숨겨진 3할의 능력!?

전부터 '새턴의 능력은 이것이 전부가 아니다!'라는 말이 나오고 있었지만 구체적으로 언급된 적이 없었던 능력. 이 능력에 대해서 구체적으로 이야기가 나온 것은 「버철 화이터3」 이식에 관한 스즈키 부장의 말에서 였다.

"현재 버철 화이터3가 거의 완성단계에 도달해 감에 따라 사내에서도 새턴에 관한 이야기가 나오고 있습니다. 반면 외부에서는 새턴 이식이 불가능하다고 보는 의견이 지배적인데 저희 AM2연은 이제까지 새턴용 게임을 제작하면서 새턴의 능력을 약 7할 정도 사용했습니다. 그것은 하드웨어가 가진 성능의 가능성을 완전히 파악하지 못한 상태였기 때문이지만 버철 화이터3와 같이 기술의 정수가 결집된 게임을 이식하게 된다면 한계까지 그

능력을 끌어내지 않으면 안되기 때문에 이제는 나머지 3할의 능력을 끌어내는데 주력할 생각입니다."

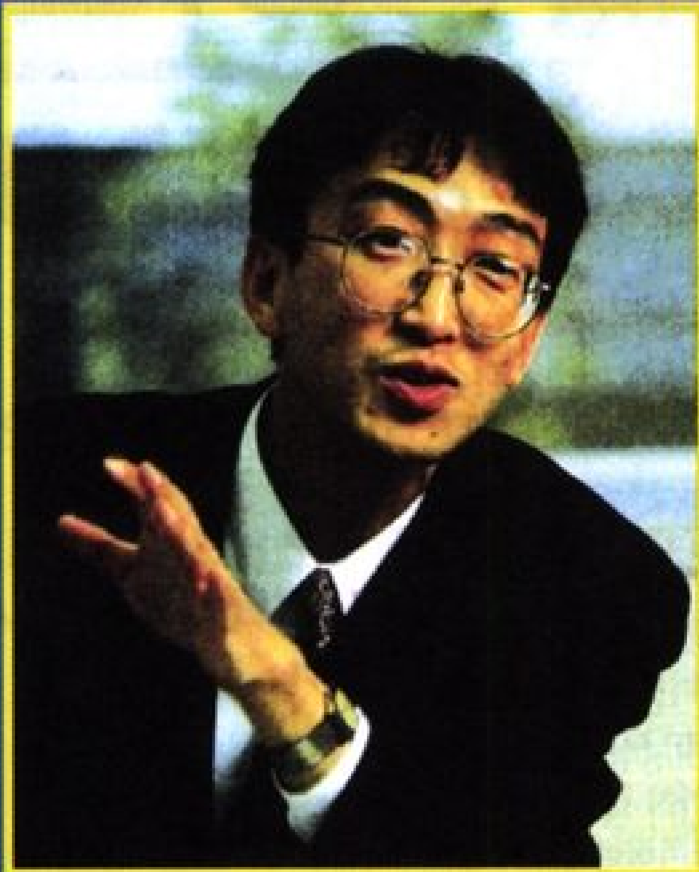
이 발언에서 알 수 있는 사실은 이미 버철 화이터3의 이식이 새턴으로 결정되어 있다는 사실과 새턴에는 아직까지 사용해본 적도 없는 3할의 능력이 숨겨져 있다는 것이다. 그렇다면 그 3할의 능력은 어떤 것일까? 그 점에 대해서 스즈키 부장의 말을 좀더 들어보자.

"새턴에 숨겨진 3할의 능력중 우선은 DSP(디지털 시그널 프로세서)를 꼽을 수 있습니다. 이것은 제 3의 CPU로도 볼 수 있는 기능을 가진 새턴의 보조 칩입니다만 AM2연에서는 아직까지 이 DSP를 사용하여 제작한 게임이 없습니다. 이것을 최대로 활용한다면 상당한 스피드의 고속 처리가 가능해집니다. 다음으로 말할 수 있는 것은 「서 페이스」라고 불리우는 기능입니다. 폴리곤과는 개념이 조금 다릅니다만 새턴에서는 곡면을 사용해서 입체물을 표현할 수 있습니다. 예를들어 4개의 정점을 가진 상자같은 물체를 그릴 경우 그것을 비틀어 변형시키는 것이 가능합니다. 구부러지거나 비틀어진 상태에서도 부드럽고 탄력있는 움직임을 표현할 수 있다면 폴리곤의 수가 감소되어도 아름다운 입체물의 표현이 가능하다는 이점이 있습니다. 더욱이 지금까지 발매된 새턴의 소프트에 이 기능이 사용된 것은 하나도 없습니다. 더더욱 텍스처라는 모양을 입힐 때는 특수한 기술이 필요합니다. 보통은 면에 맞추어 수직으로 사각의 텍스처를 입힙니다. 바닥에 타일을 붙이는 것과 같은 요령입니다. 그러나 서 페이스의 경우 텍스처를 입히는 각도를 바꿔 약간 마름모 형태의 타일을 붙인다고 할 수 있습니다.

이러한 기능과 새로운 기술을 한계까지 사용하지 않으면 버철 화이터3의 이식은 불가능합니다만 그 반대의 경우에는 처음으로 새턴이라는 하드웨어의 진가를 느낄 수 있을 것입니다."

벌써부터 새턴으로의 이식 물망에 오른 버철 화이터3. 스즈키 부장의 말대로라면 현재 새턴이 가지고 있는 기본 포맷으로도 얼마든지 버철 화이터3의 이식이 가능하다는 결론이 나온다. 그 완성의 날은 언제일까?

'금년에는 어떤 작품이 나올지 모를 상황입니다.'



마에다 마사나오

CS소프트 추진 사업부 부장

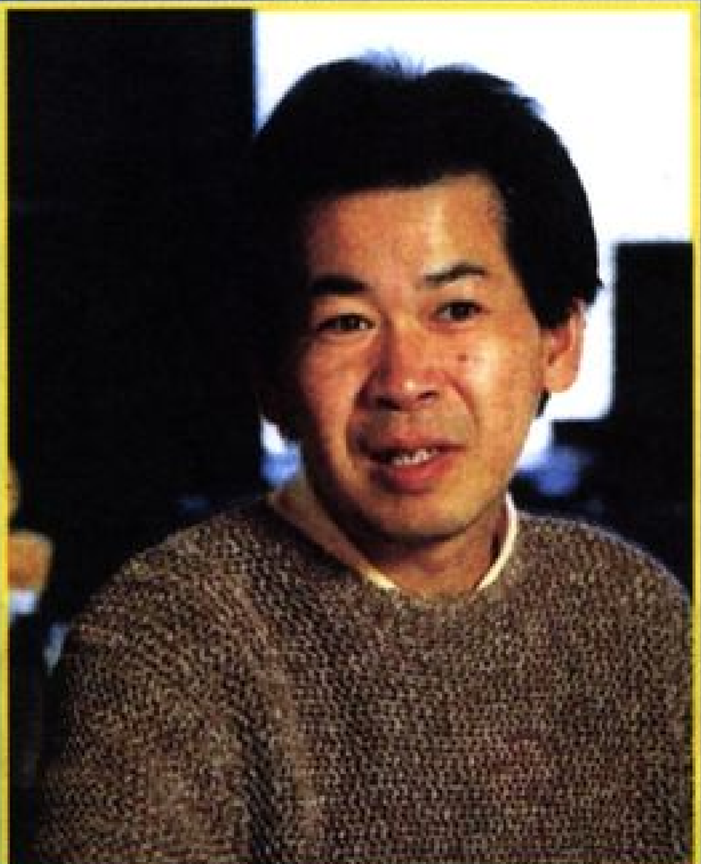
소프트웨어 라이센스(세가 이외에 소프트웨어를 제작하는 회사)를 담당하고 있는 CS소프트 추진 사업부. 그들이 담당하고 있는 서드파티들의 수는 약 370사이며 96년을 향하여 기획된 타이틀 수는 약 500개이다. 그 책임자인 마에다 마사나오가 펼치는 96년의 계획은 이러하다.

"대당 13만엔의 저가격으로 렌탈이 가능한 개발기재와 AM2연의 SGL 등 고품질 툴의 충실한 보급을 우선으로 생각하고 있습니다. 즉 서드 파티의 강화를 목표로 삼고 있습니다. 그리고 96년을 향해서 기획된 타이틀의 수가 500개에 달하는 것은 사실이지만 아직까지는 이들 소프트웨어가 전부 금년 안에 나올 수 있다고는 보여지지 않고 있습니다. 저희들의 예상으로는 약 200여개를 생산할 것이라 생각합니다. 현재 가장 주목을 받고 있는 SNK는 새턴에 큰 힘이 될 것이라고 생각합니다." 마에다 마사나오는 96년도를 기해서 새턴의 소프트 라인 업이 상당히 다양해질 것이라며 질 좋은 서드 파티를 양성하는데 주력하겠다고 밝혔다.



더 킹 오브 화이터즈 '95는 한번에 6인의 데이터를 읽어들여야 하는 게임. 때문에 최신 이식 기술이 사용되고 있다

'AM2연의 게임 타이틀들은 대다수 새턴으로 이식될 것입니다.'



스즈키 유

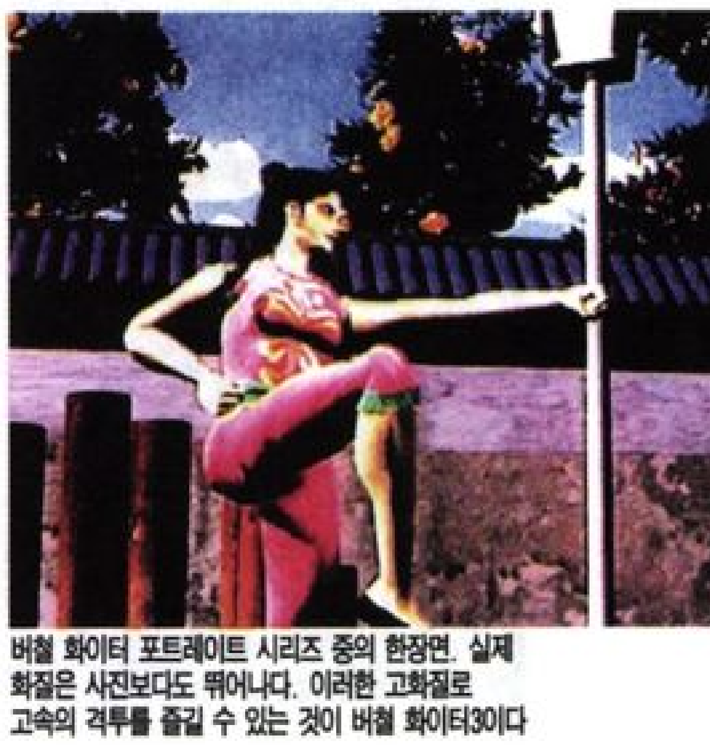
AM2연구 개발부 부장

새턴용 소프트중 가장 많은 인기를 끌고있는 버철 화이터II와 그외 다수의 명작을 만들어낸 세가사의 히트 메이커. 그가 계획한 96년 새턴 파워 업 계획이란 무엇일까?

"금년 목표로는 일단 새턴의 능력을 최대로 활용하는 것을 꼽을 수 있습니다. 새턴에는 다양한 기능이 숨겨져 있고 그 중에는 지금까지 사용된 적도 없는 것들도 있습니다. 그 다음으로는 역시 소프트웨어의 이식입니다. 작년에는 4개의 게임을 새턴으로 이식했으며 금년도 비슷한 페이스로 나갈 생각입니다. 타이틀에 대해서는 현재 발표되어 있는 「화이팅 바이퍼즈」이외에 「소닉 격투(가칭)」, 「버철 화이터 키즈」 등이 있습니다. 이들 게임에는 상당한 연구 결과가 들어 있는데 이러한 연구 결과를 새턴에서 활용하여 새로운 놀라움을 제공할 생각입니다."



폴리곤 격투 게임의 상식을 뒤집을 듯한 소닉 격투. 가정용의 발매가 기다려진다



버철 화이터 포트레이트 시리즈 중의 한장면. 실제 화질은 사진보다도 뛰어나다. 이러한 고화질로 고속의 격투를 즐길 수 있는 것이 버철 화이터3이다



무기질의 폴리곤에 생명력이 넘쳐 흐른다 팬저 드래군 쯔바이



장 르	슈팅
제작사	세가
발매일	96년 3월 예정
가 격	미정

3월 발매를 위해서 이 순간도 제작의 박차를 가하고 있는 팬저 드래군 쯔바이. 현재 완성도는 약 70%이며 점점 다양한 시스템과 스테이지가 공개되고 있다. 이번호에는 드래곤 라기의 성장 신과 새롭게 공개된 보스, 스테이지를 소개하겠다.

진화하는 슈팅 게임

서서히 공개되는 자료에 의해서 전작에서 이어지는 진화점이 밝혀지고 있는 쯔바이. 이번호에 공개되는 스테이지는 총 7스테이지중 두번째 스테이지인 제국과 메카니아의 전장, 그리고 녹음이 우거진 숲이다. 그리고 또 하나의 서비스로 라기가 스테이지 클리어 후에 진화하는 모습도 공개됐다.

일단 여기에 실린 사진에 주목하길 바란다. 주인공의 발칸 공격을 받은 제국군의 병사가 크리어에서 떨어내려 구르고 있는 연속 사진이다. 이러한 작은 부분에까지도 놓치고 있지 않다는 것은 감사해야할 일이다.



화면 좌측 하단 게이지에 주목. 아래는 드래곤의 라이프 게이지. 위의 것은 아직 불명이지만 공격과 관계가 있는 듯하다

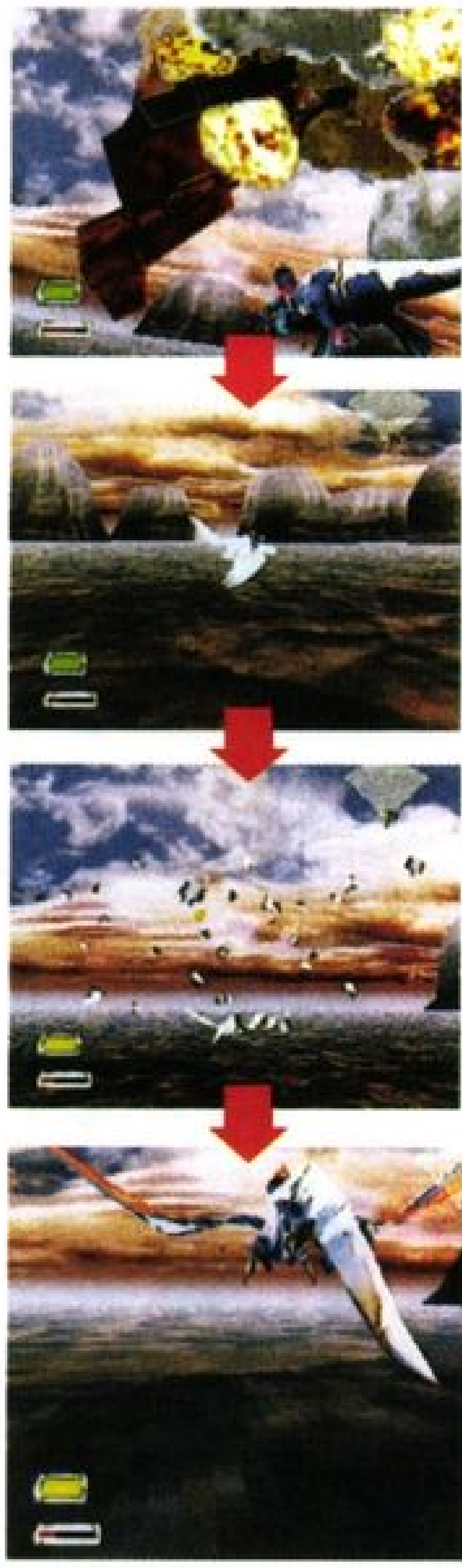
세심한 완성도에 보다 파워 업



지면에 떨어져 구르고 있는 제국의 병사

드래곤의 성장 순간을 캐치!

게임이 진행됨에 따라 드래곤 라기가 성장해가는 사실은 모두 알고 있을 것이다. 그렇다면 과연 어떻게 성장하는 것일까? 이번에 공개된 사진에 의하면 탈피와 같은 형태로 성장하는 것이 밝혀졌다. 총 4단계에 걸쳐서 변모하는 라기의 모습중 이번에 공개된 것은 2단계이다.



제국의 운송 전함을 쓰러뜨렸다

몸이 빛나고…

각질을 떨어뜨리고 하늘로 날아오르는 라기



완성체 드래곤이 되는 것은 과연 언제일까?



산림지대 초반은 제국군과의 도주전

스테이지2의 중간보스와 보스 철저해부

지난 스테이지1에 이어 스테이지2인 산림지대에도 루트 분기가 일어난다는 사실이 밝혀졌다. 좌측으로 전진하면 구세기 강습함과의 지상전. 우측으로 전진하면 지네 형태의 공성생물 나가와의 공중전이 기다리고 있다. 스테이지의 마지막에는 보스 하누만과의 일대일 대결이다.

좌측 루트 중간보스 강습함

하늘 위를 돌아다니는 거대한 물체. 서늘함마저 느낄 수 있는 흑색의 장갑. 그것이 구세기 강습함이다. 전함이라고 하기 보다는 오히려 소형 공중모함이라는 인상이 강하고 함내에서의 대형 커맨더(벼룩형 공성생물)을 쏟아내며 공격해



정면에서 포격을 하는 것은 제국의 다관절 이동포대 「아슈라」이다



커맨더 이외에도 프로펠러형의 기뢰를 이용한 공격도 있다

온다. 좌측 루트는 이러한 강습함 2대가 출현한다. 경이적인 내구력을 자랑하기 때문에 격파하는 것이 쉽지만은 않을 것이다.

우측 루트 중간보스
나가

우측 루트를 저공 비행으로 통과하고 있으면 어느 사이엔가 제국의 공격이 멈춘 것을 느끼게 된다. 이 숲은 위험한 공성생물들이 살고 있는 장소. 때문에 제국병들도 추격해 오지 않는 것이다. 순간의 정적이 지나면 지네형의 거대 공성생물 나가가 습격해 온다. 몸을 구부리고 나무사이를 통과하며 돌진해오는 강적이다.



원숭이형 공성생물 하누만. 거리를 두는 아메바 탄, 부메랑을 던지고 접근하면 손톱으로 공격해 온다. 또한 나무 위로 올라가 불을 뿜기도 한다



등 뒤의 강습함에서 뛰어내려 오는 하누만. 결전의 시작이다



적갈색의 문양, 차례로 늘어선 무수한 다리… 벌레를 싫어하는 사람이라면 도망칠 듯하다



서있는 상태를 보면 생각 이상으로 크다고 느낄 것이다



거대한 몸체에 등이 출렁대는 모습은 징그러울 정도이다

산림 스테이지의 보스
하누만

중간 보스들의 파상 공격을 피해서 비행하고 있으면 갑자기 등 뒤에서 강습함이 나타나고 무엇인가 하얀 물체가 떨어져 내려온다. 그것이야말로 이 스테이지의 보스인 하누만. 길게 발달한 팔을 사용해서 지면이나 나무 위를 이동하는 모습은 흡사 원숭이와 같다. 다양하고 재빠른 움직임으로 주인공을 혼란시키고 4가지의 다채로운 공격을 해온다. 스피드가 있기 때문에 발칸 보다도 호밍 레이저로 공격하는 것이 좋다.

육탄전에서 원거리 공격까지의 4가지 공격



회전하면서 서서히 접근해 오는 아메바 탄. 다른 공격과 복합되면 까다로워진다



나무 위로 올라가면 지면에 화염 포트를 떨어뜨린다



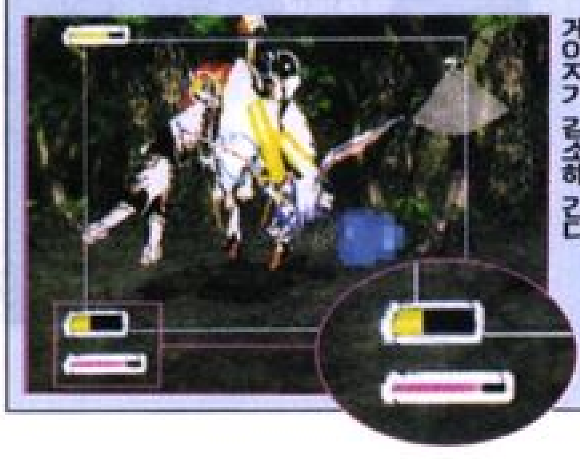
단순히 팔을 휘두르는 공격이지만 그 움직임이 상당히 멋있다



등에 달린 부메랑을 던진다. U턴한 후 등으로 돌아가기 때문에 레이더에 주목하자

게이지의 정체는 필살! 「바사커 크래쉬」이다

앞에서 설명한 비밀의 게이지. 그것은 게이지를 모아서(모으는 방법은 불명)「바사커」버튼을 누르면 화면이 빛난 후 일정시간 드래곤이 바사커 상태가 된다. 이 상태가 되면 드래곤이 광폭화되고 화면내의 적들을 자동으로 록 온하여 레이저를 발사한다.



위에가 바사커 게이지 아래가 체력 게이지다. 바사커 상태가 되면 게이지가 감소해 간다



순간적으로 화면이 번쩍이고 바사커 상태로 돌입. 게이지가 없어질 때까지 레이저를 연발한다

SNK 참여 제 1탄! 화려한 격투 액션 발동!



장 르	격투 액션	발매일	96년 3월 28일
제작사	SNK	가 격	7,800엔

더 킹 오브 화이터즈 '95

THE KING OF FIGHTERS '95

지난 95년 10월에 발표된 SNK와 세가의 소프트 라이센스에 의해 이식되는 2개의 타이틀 중 첫번째인 「더 킹 오브 화이터즈 '95」의 발매일이 결정됐다. 놀라운 점은 발매일로 보아 불과 5개월만에 이식이 완료된다는 점인데 역시 2차원 게임의 강자는 새턴이란 말인가? 그리고 여기에는 더더욱 놀라운 사실이 숨어 있었다.

CD+???=7,800엔의 진상

불과 얼마전까지 「???」의 정보가 공개되지 않아 많은 의문을 가지고 나름대로의 추측을 했던 새턴 유저들이 많았을 것이다. 과연 「???」의 정체는 무엇일까?

그것은 놀랍게도 새턴의 데이터 처리 능력을 향상시켜 주는 옵션이었다. 그 시스템의 정식 명칭은 「트윈 어드밴스드 ROM 시스템」. 이것은 종래의 새턴용 CD ROM 소프트웨어만이 아니라 카트리지형의 ROM도 같이 사용하게 되므로 새턴의 처리 능력을 끌어올리는 시스템이다. 그리고 이 시스템을 채용하는 최초의 소프트가 바로 「더 킹 오브 화이터즈 '95」.

종래 CD ROM 소프트웨어의 경우 데이터를 새턴이 가지고 있는 내장 ROM에 읽어들이고 소프트웨어를 돌리는 구조로 이루어져 있다. 그 때문에 한번에 움직일 수 있는 프로그램의 최대 용량 수치는 내장 ROM의 크기(새턴의 경우 36M)가 한계로 결정되게 된다. 그러나 「트윈 어드밴스드 ROM 시스템」의 경우는 프로그램의 기본이 되는 부분을 ROM 카트리지에 수록하고 있기 때문에 캐릭터의 애니메이션 데이터 등에 하드웨어 내장 ROM을 모두 활용할 수 있다는 장점이 있다.



카트리지 + CD ROM
이것이 새롭게 개발된 「트윈 어드밴스드 ROM 시스템」의 실제사진이다



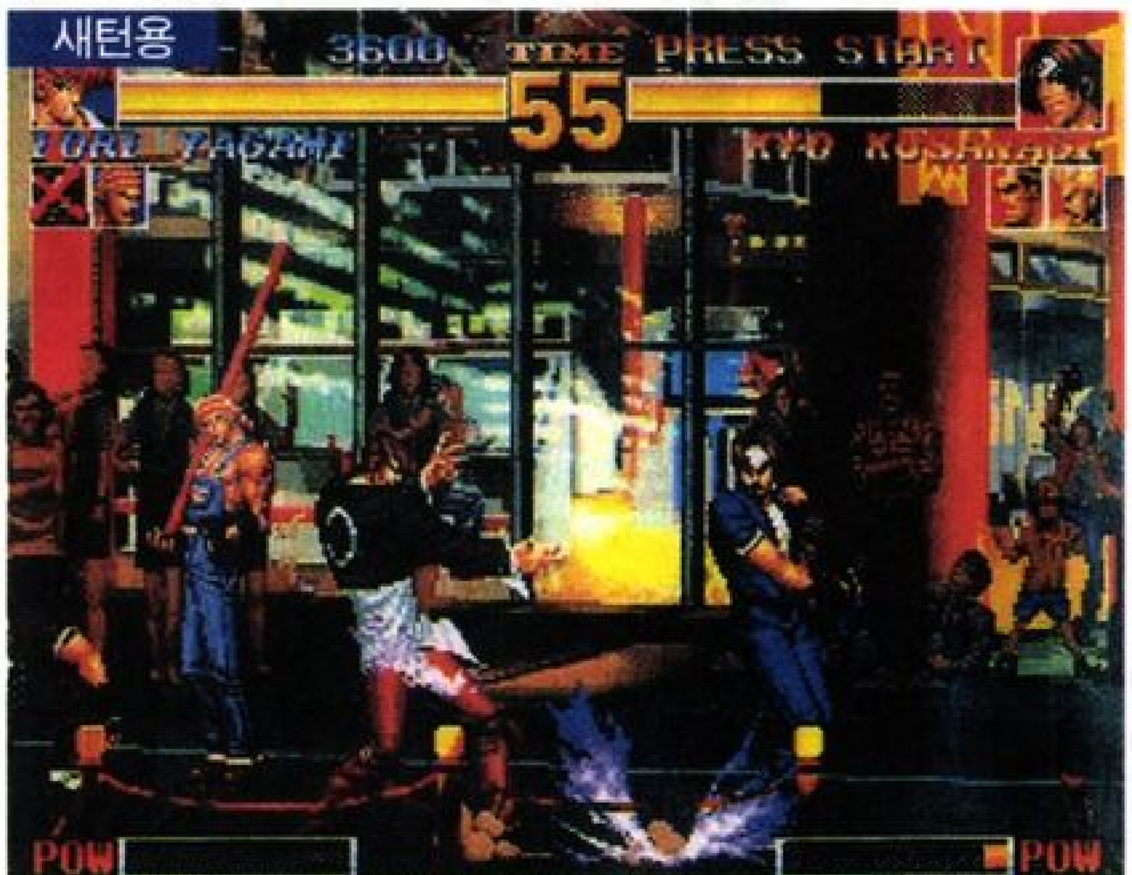
완벽한 이식
CD ROM만으로 아케이드 게임을 이식할 경우, 용량 문제로 인해서 애니메이션을 일부 삭제하지 않으면 안된다. 그러나 이 시스템을 사용하면 그런 문제는 가볍게 해결된다



전 시리즈에 대응!?

그로 인해서 더 킹 오브 화이터즈 '95의 경우에는 캐릭터의 동작 애니메이션 패턴을 아케이드용과 거의 동일하게 제작할 수 있었다고 한다. 이후에도 이 시스템을 이용한 소프트가 속속 등장할 예정이며 그 주류는 SNK의 소프트웨어들로 이루어지게 될 것이라고 한다. 이 시스템으로 인해서 2차원 격투 액션 게임의 주무대가 될 새턴이 더욱 더 뜨겁게 달아오르지 않을까 생각된다.

세가는 앞으로 이 시스템을 지속적으로 활용할 방침이라고 한다. 그렇다면 96년 봄으로 예정되어 있는 '아랑전설3'에도 사용될 것일까?



이 화면에 주목해보자. 이것은 확실한 새턴용 화면 사진. 이오리와 쿄의 목소리가 들려올 것만 같다

새턴용 KOF '95의 완성도는?

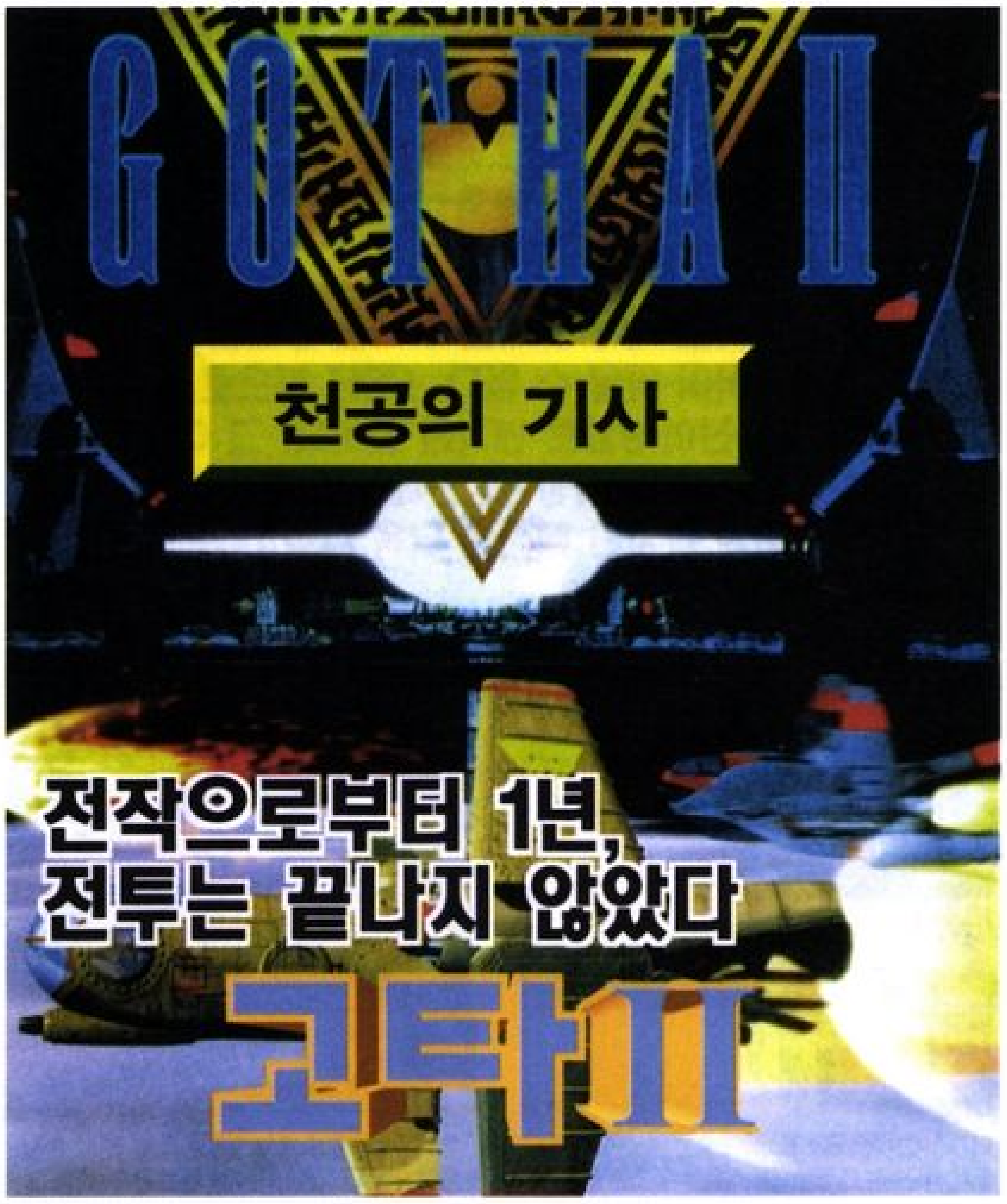
그렇다면 신 시스템을 사용한 새턴용 더 킹 오브 화이터즈 '95는 어떤 모습을 하고 있을까? 그런 궁금증을 가지고 있는 새턴 유저라면 여기에 실린 2장의 사진에 주목하길 바란다. 양쪽 모두 동일한 네오지오용 화면과 비교해 놓았지만 차이점이라고는 거의 찾아볼 수가 없다. 물론 동작 화면이 아니기 때문에 감히 단언할 수 없겠지만 지금이라도 쿄와 이오리의 목소리가 들릴 것만 같다. 더욱이 발매일은 3월 28일.



이쪽은 네오지오용. 새턴용 사진과 비교해 봐도 차이점이 드러나지 않는다



배경도 전혀 손색이 없다. 상당한 인기를 모았던 여자 종업원도 물론 완전 이식되어 있다





장 르	시뮬레이션	발매일	96년 3월 1일
제작사	코에이	가 격	6,800엔

새턴의 초기작에 속하는 SF 시뮬레이션 게임 고타의 후속작이 드디어 발매됐다. 1년이라는 세월이 지나 변모된 고타의 전략성과 초반 시나리오를 공개한다.

더욱 다양하고 심도있게 변모된 전술 요소

시뮬레이션의 생명은 전략성의 재미에 있다. 플레이어가 모의전이라는 하나의 가상 전투를 통해 어느 정도의 재미를 느낄 수 있는지는 다양하고 폭넓은 전술 요소에 있는데 고타II가 전작과 비교하여 가장 두드러지는 차이점은 바로 이 전술 요소에 있다.

새로워진 전술 요소 1
유니트의 진행 방향이 360도로 변하였다

이동 모드는 유니트를 전후 좌우로 움직이며 거기에 좌우로의 평행 이동과 기체의 턴까지 가능하게 되어 360도의 자유로운 이동이 가능하게 변했다. 단 각 유니트 고유의 이동력을 소비하며 이동하기 때문에 1턴내에 무한대로 이동하는 것은 불가능하다. 기동성이 강한 유니트와 공격성이 강한 유니트의 연계에 의해서 전투가 즐거워지거나 괴로워지는 시스템이기 때문에 이동이 자유스러워진 점은 전략적으로 상당한 변화를 주게 된다.



새로워진 전술 요소 2
무기의 복수 탑재가 가능해졌다

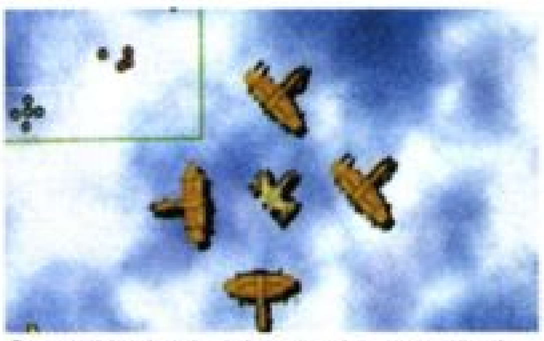
■사정 거리 / 무기의 공격이 가능한 거리
■사각. 유효 반경 / 무기의 공격력이 발휘되는 유효 범위
■명중율 / 각 무기의 적중 확률
■탄수. 위력 / 무기의 탑재수와 공격력



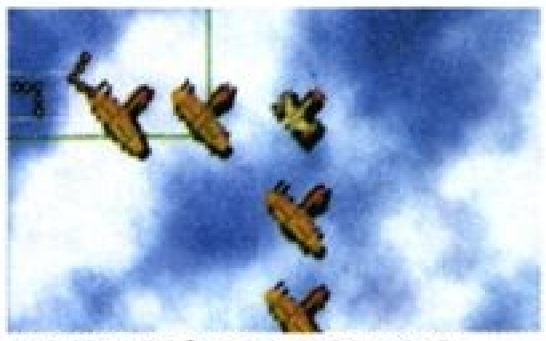
명중력 중시로 할 것인가 공격력 중시로 할 것인가는 매 작전마다의 포인트가 된다

새로워진 전술 요소 3
전투에 맞는 대형을 선택할 수 있다

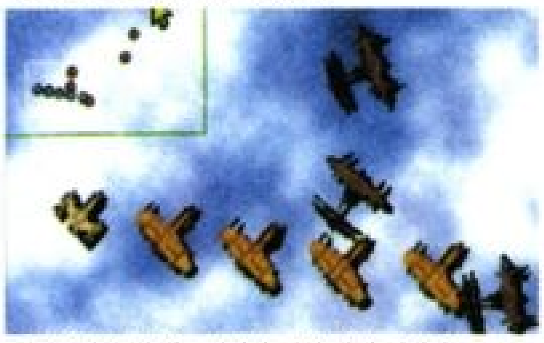
지휘정을 중심으로 대형을 선택하는 것에 의해서 공격, 방어 등의 패러미터가 변화하는 것이 II의 최대 특징이다. 통상 모드에서도 언제나 변형이 가능하다. 여기서는 예로써 3가지를 소개하겠다.



「D3」대형은 지휘정 주변에 아군기가 밀집되어 있는 형태. 공격, 방어 양쪽 모두 우수하지만 이동력이 떨어지는 것이 결점. 주위가 적으로 둘러싸여 있는 경우에 권할만하다



공격성을 중시한 「AL」형태. 부대의 공격력은 오르지만 방어력이 상당히 떨어진다. 적의 전선을 강행 돌파할 때에 자주 사용된다



패러미터의 변화는 적지만 적의 각개 격파가 용이해지고 흩어진 후의 부대 행동이 쉬워지는 「D2」형태. 대형을 짜서 이동하고 이동력이 떨어진 곳에서 흩어진다

장대한 시나리오가 펼쳐지는 전장

시나리오 1.
발단 적 소대를 공격하자!

최초 시나리오의 목적은 적 소대의 전멸. 적은 겨우 3체밖에 없기 때문에 이곳은 연습이라 생각하고 유니트의 배치와 이동, 공격 방법을 머리에 익혀두자. 특히 3D시점에서의 이동 중, 행동에 의해 이동력이 변하는 점도 주목하자.



장비 커맨드를 선택하면 지휘정의 무기가 3종류까지 장비가능한 것을 알 수 있다. 초기 장비로도 쉽게 이길 수 있으나 취향에 맞추어 적을 공격하는 것도 상관없다

시나리오 2.
영원으로… 대형을 이루어 적을 전멸시켜라!

지휘정의 이동 모드에 대형이라는 커맨드가 있는 것은 전과 같지만 시나리오 2에서는 이 커맨드를 사용해서 복수의 유니트로 대형을 이루는 것이 가능하다. 적과의 거리가 멀고 접근까지의 시간적 여유가 있기 때문에 첫번째 턴에 커맨드를 실행해 놓으면 쉽게 아군과 합류할 수 있다. 물론 상대의 움직임을 보고 유리한 진형을 생각할 필요도 있다. 합류 후에 재빠르게 이동하는 부대를 보면 기분이 좋아질지도…



대형은 플레이어 임의대로 결정할 수 있다

꿈많은 소녀들의 운명을 건 전투

사크라 대전



장　르	드라마틱 어드벤처
제작사	세가
발매일	96년 9월
가　격	미 정

이번호에 소개하는 사크라 대전의 최신 정보는 조금 유감스러운 소식이 아닐 수 없다. 96년 봄으로 예정되어 있던 사크라 대전이 9월로 연기된 것이다. 그 이유는 방대한 용량으로 인한 사양변경인데 CD ROM 2장으로 변경되어 연기는 됐지만 때문에 더욱 더 기대가 되지 않을 수 없다.







여기에서는 커맨드가 표시되어 있는 윈도우와 캐릭터와의 대화시에 사용할 수 있는 말들을 볼 수 있다. 커맨드 표시 윈도우는 그 장소에서 이동할 수 있는 장소가 표시되어 있는 것같다. 선택기를 나타내는 윈도우 위에는 시계가 표시되어 있는데 선택기의 결정에 제한 시간이 있는 것같다

퀄리티 업에 의한 발매 연기!

이번 세가의 정식 발표에 의해 알려진 최신 정보는 여자 주인공 사쿠라 이외의 다른 캐릭터 사진과 보다 상세한 전투 시스템, 그리고 발매 시기의 변경이었다. 당초 설정대로 게임을 제작하던 중 CD ROM 1장으로 제작할 경우 다수의 이벤트가 커트되지 않으면 안되기 때문에 CD ROM 2장이라는 결정을 내리게 된 것이다. 발매일이 연기된 것은 대단히 유감스러운 일이지만 어찌보면 더욱 뛰어난 소프트웨어를 만들기 위한 것이기 때문에 반가운 소식이라 할 수도 있다. 9월 발매를 즐거운 마음으로 기다리자.





개발 중의 어드벤처 방식 스토리 신을 공개

현재 공개된 어드벤처 방식 사진은 사쿠라와의 대화뿐이지만 대화 중에도 여러가지의 선택이 존재하고 그에 따라 시나리오가 변하는 것을 알 수 있다. 여자아이들과의 대화에서 신뢰를 얻으면 전투 시의 패러미터가 변화하고 전투를 유리하게 진행시킬 수 있게 된다. 즉, 대화가 중요한 위치로 자리잡고 있다.

어드벤처 신에서 시뮬레이션 신으로

어드벤처 신에서 회화를 하면서 스토리를 진행시키고 있으면 스테이지 후반에 전투로 돌입하고 이 전투는 시뮬레이션 방식으로 행해진다. 그 유니트가 되는 것이 영자병기 광무이다. 전투에는 주인공인 오카미 이치로의 광식도 등장하며 다른 캐릭터들과 시뮬레이션 배틀을 벌이게 된다.



게임의 진행 도중 어드벤처 신이 끝나면 전투로 돌입하게 된다



전투 신의 무대가 되는 스테이지의 하나. 이러한 맵에서 적들과의 전투가 벌어진다

전략성이 풍부한 쿼터 뷰의 시뮬레이션 파트

다수의 여자아이들이 주 멤버인 제국화격단이 활약하는 전투 신은 쿼터 뷰의 맵상에서 벌어지는 시뮬레이션 배틀이다. 사진을 보면 알 수 있지만 이 배틀 신은 귀여운 여자아이들과는 이미지적으로 그다지 어울리지 않을지도 모르겠다. 사진에 나타나 있는 각종 윈도우와 이동 범위의 표시 등을 보면 실제 게임이 어떤 느낌이 될 것인가를 예상할 수 있을 것이다. 전투의 큰 흐름은 주인공이 지시를 내리고 그에 따라 소녀들이 광무를 이용해 전투를 하는 것으로 이루어져 있다. 물론 주인공도 전투에 참가한다.





주인공
오카미 이치로(제국 해군 소위). 자기보다도 영력이 강한 소녀들에게 둘러싸인 비운의 주인공(?)

회화에 의해서 변화하는 어드벤처 파트

시뮬레이션 파트와 시나리오적으로 연관되어 있는 또 하나의 파트가 어드벤처 파트이다. 오카미 이치로, 즉 플레이어가 소녀들과 회화를 하며 그에 따라 이후 전개가 결정된다. 여기서 특징적인 것이 앞에도 설명했지만 주인공의 인상에 의해서 전투에 참여하는 소녀들의 능력치에 미묘한 변화가 일어난다는 점이다.

패러미터 윈도우

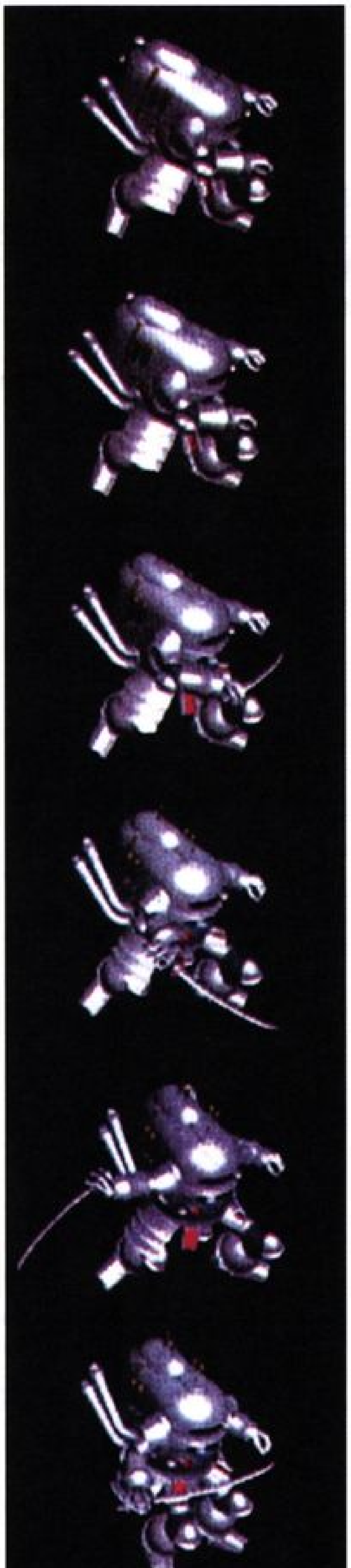
이전 공개된 사진과 달리 패러미터 항목에 몇가지가 추가됐는데 그 중 가장 신경 쓰이는 것이 기합이다. 전투 신에서 유니트에게 부착되어 있는 영자병기는 소녀들의 영적 에너지를 동력으로 하고 있다. 그 때문에 탑승자의 영력에 비례하여 병기의 성능에 차이가 생기는 것은 아닐지?

랜더링 된 캐릭터가 펼치는 시뮬레이션 배틀

행동 선택 윈도우

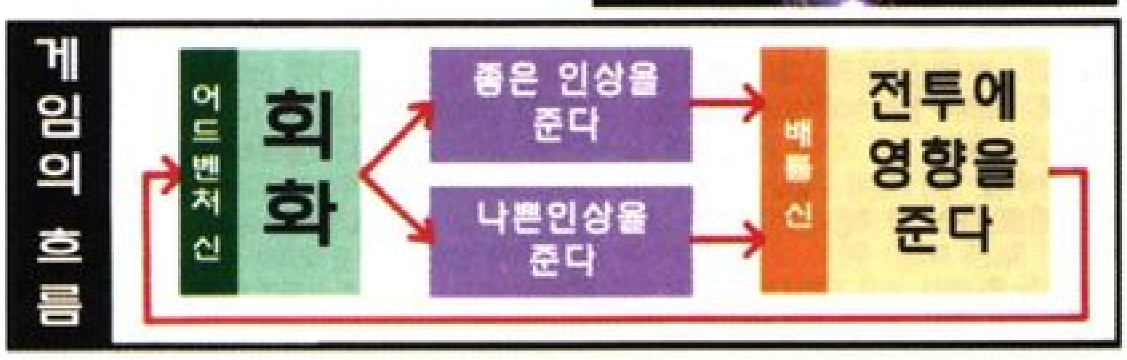
행동 선택은 모두 4가지. 그 중 「특(特)」이라는 것은 초능력에 의한 공격이 되는 것같다. 「이(移)」를 선택하면 화면에 이동 범위가 표시된다. 맵은 강에 다리가 놓여 있는 등 상당히 전략적으로 구성되어 있다




광무의 전투 애니메이션 패턴



검으로 적을 공격하는 사쿠라의 광무. 공격 시에도 음성이 들어갈지는 아직 미정이다



성용의 전사여 마도루크의 부활을 저지하라!

드래곤 포스



장 르	시뮬레이션	발매일	96년 3월 22일
제작사	세가	가 격	미정

발매일이 다가옴에 따라 많은 정보가 공개되고 있는 드래곤 포스. 물론 기대도도 최고조에 달하고 있다. 적절하게 무장을 이용하지 않으면 이길 수 없는 전투와 총 8개의 국가로 나뉘어 있는 광대한 맵. 어느 것 하나도 손색이 없는 시뮬레이션 게임이다.

발매일 접근! 게임의 흐름을 추적한다

발매를 눈앞에 두고 현재 마무리 작업을 하고 있는 드래곤 포스. 개성 넘치는 8국가의 국왕, 그리고 아름다운 비주얼과 심도있는 시나리오 등 매력넘치는 이 게임을 기다리고 있는 유저도 상당수에 이를 것이다. 이번호에는 8국가의 특색과 게임의 흐름을 하이랜드의 국왕인 웨인을 통해서 알아보겠다.

모든 것은 아스테아의 계시

웨인이 국왕의 자리에 오른지 수일 후, 판타리아 제국의 골다크가 자신의 형을 살해하고 왕이 되는 대사건이 발생한다. 그렇지 않아도 최근 각국의 왕들이 연이어 죽는 이상한 일들이 벌어지고 있었는데… 그리고 그날 밤, 웨인의 꿈에 여신 아스테아가 나타났다. 대륙내의 급격한 변화는 사악한 마신 마도루크의 부활과 관계가 있다고 알리는 아스테아. 그리고 그를 쓰러뜨리기 위해서는 성용의 8전사가 모두 모여야 한다고 한다.



「미쳐버린 사자」 골다크에게 웨인은 이상한 느낌을 받는다



꿈에 아스테아가! 웨인은 그녀에게 자신이 성용의 8전사라는 사실을 듣게 된다



❶하이랜드 국 주위에 강대국이 없기 때문에 세력을 넓히기가 쉽다. 또한 이웃나라 문 파레스와 동맹을 맺기가 수월하다 ❷판타리아 제국 서쪽 끝에 위치하고 있기에 침공 방향에 이즈모와 토파스가 자리잡고 있다. 그러나 하나씩 쓰러뜨리면 그리 어렵지는 않다 ❸문 파레스 방어는 가장 강하지만 침공면에서 좀 불리한 국가. 얼마나 빨리 하이랜드와 동맹을 맺느냐가 승리의 열쇠이다 ❹이즈모 국 주위에 대국들이 자리잡고 있으며 동맹도 맺기 어려운 고독한 국가. 고난의 길을 걸어야하는 곳이다 ❺트래드노아 국 대륙 중앙에 위치하고 있기 때문에 수비에 전념하기 쉽다. 그러나 판타리아의 침공 루트에 있기 때문에 매우 바쁜 국가이다 ❻토파스 국 교통의 요지가 되는 나라이지만 공격하기가 쉽고 방어하기가 어려운 국가. 이즈모 국과는 다른 의미로 어려운 곳이다 ❼보자크 국 바로 북쪽에 위치한 이즈모 국과의 전쟁이 자주 발생하지만 그 이외는 무난하다. 힘을 길러서 판타리아로 가자 ❽트리스탄 국 가장 북쪽에 위치해 무조건 침략만 하면 되는 편한 나라. 시뮬레이션 초보자에게 권장할만한 나라이다

커맨드는 크게 나누어 4가지이다

성 커맨드

필드 상에 있는 자신의 성을 클릭하면 성 커맨드가 표시된다. 여기에서는 「무장 정보」, 「출진」, 「징병」, 「태수 임명」, 「포로 정보」 등을 할 수 있다.



무장 정보를 보고 출진이나 징병을 하자. 성에는 무장을 최저 1명정도 남겨두어야 한다



사단을 편성하고 목적지로의 이동을 내리자

필드 커맨드

성과 마을 이외의 장소에서 C버튼을 누르면 각국의 정세를 알 수 있는 「국정 정보」, 출진 유니트를 찾아보는 「사단 검색」, 그리고 「무장 정보」를 볼 수 있다.



자신의 사단을 놓쳤을 때, 타국의 규모 등을 알고 싶을 때 활용하는 커맨드

사단지령 커맨드

이동 중의 커맨드가 사단을 클릭하면 사단의 목적지를 변경할 수 있는 「목적 변경」과 호송 중의 포로를 보는 「포로 정보」 등을 할 수 있다.



주로 목적지를 변경하고 싶을 때 사용

내정 커맨드

우측 상단의 모래시계가 다 되면 자동적으로 내정 커맨드가 시작된다. 여기에서는 「아이템 수여」, 「무장 회견」, 「무장 정보」, 「탐색」, 「세력도」 등의 커맨드가 사용된다.

step1

우선은 지역 관계와 각 커맨드를 익혀두자

웨인의 경우 영토도 좁고 무장도 적기 때문에 원정같은 일은 초기에 엄두도 내지 못한다. 우선은 부근의 성을 방문하여 결속력을 다지자. 자국의 성에서는 병사의 보충이나 체력 회복이 가능하다. 성이 늘어나면 그만큼 행동반경이 넓어지게 된다. 또한 개시 직후는 강한 적이 나타나지 않는다. 이러한 때에 각 커맨드에 익숙해 지는 것도 이후의 결과를 점치는 중요한 요소가 된다. 리얼 타임으로 전개되기 때문에 출진의 타이밍을 잘 생각하는 것도 중요하다.



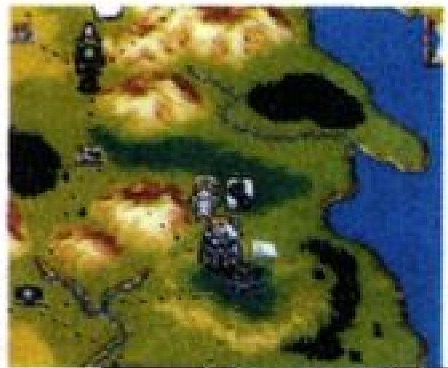
백기가 세워져 있는 것이 자국의 성이다. 우선은 왼쪽과 아래쪽에 있는 두개의 성을 방문하자

적과의 만남, 그리고 동료로

성에서 조금 발을 뻗어 전진하면 적과 만나게 된다. 여도적 힐더. 전투에 승리한 뒤에 대화를 해보면 그녀는 자치 영토 트란반의 영주 볼카노의 악정에 맞서기 위해서 일어선 의적이라는 것을 알게 된다. 그리고 그녀는 웨인의 동료가 된다.



이동 중에 적과 만나게 되면 자동적으로 전투에 돌입한다. 여기에서는 전투, 교류, 퇴각의 3가지 선택이 가능하다



전투 후에 전멸한 사단은 천사의 모습으로, 승리한 쪽은 미소를 띠게 된다



최초의 적은 여도적 힐더. 웨인 일행을 적으로 오해하고 싸우게 되지만 후에 동료가 된다



step2

타국과 동맹을 맺는 것도 가능하다

지역 결속을 마친 후에 진군해도 좋겠다고 생각하겠지만 아직 무장이 5~6명 정도로 적을 것이다. 싸우는 것만이 모든 일의 해결책은 아니다. 여기서는 앞으로의 변화를 기다리는 작전도 나쁘지 않다.

하이랜드 왕국의 주위에는 대다수가 우호적인 국가들로 이루어져 있다. 때문에 상대방에서 동맹을 제의해 오는 경우도 있다. 동맹을 맺게 되면 고민거리의 하나인 무장의 수도 해결되고 영토의 세력권도 더욱 넓어지게 된다.

이웃나라 문 파레스에 주목

하이랜드 왕국에 인접해 있는 문 파레스는 숲으로 둘러싸인 엘프족의 나라이다. 전력은 그다지 강대하지 않지만 우수한 병사를 많이 가지고 있고 좋은 지형을 가지고 있다. 더욱이 이곳의 여왕은 웨인의 소꿉친구로 동맹 성립을 기대할 만 하다.



동맹에 의해서 확대된 영토를 보자. 이 정도라면 진군해도 상관없을 것이다



예로써 이웃나라 문 파레스를 살펴보자. 티리스를 시작으로 마법을 사용하는 무장들이 많다



문 파레스의 여왕이 되어 있는 티리스. 귀엽다



상황을 설명하면 그녀는 동맹을 맺어준다

step3

주위의 나라를 살펴보자.

자국의 세력을 넓히기 위해서는 타국과의 동맹을 맺는 방법도 있지만 그보다 확실한 방법은 진군하는 것이다. 전투를 반복하게 되면 동료가 늘어나는 것은 당연한 사실. 하지만 진군전에 상대의 정보를 확실히 알아두지 않으면 안된다. 또한 진군 포인트로써 출진의 타이밍을 계산해야 할 것은 말할 것도 없으며 마을도 잘 활용해야 한다. 마을에서는 조금이나마 회복도 가능하고 양동 작전 등의 전략도 가능하다.



조금씩, 하지만 확실하게 영토를 넓혀가는 하이랜드 군. 판타리아 제국에게 승리하는 날은 언제일까?



무장 회견으로 무장들과 이야기 한다. 사람들의 의견을 듣는 것도 왕의 일부



포로 회견으로 포로와 대화한 후 설득에 성공하면 동료로 만들 수 있다

진군을 위한 전투 준비 커맨드

●**전투** : 이 커멘드를 선택하면 전투모드가 된다. 하나의 사단에 복수의 무장이 있는 경우는 어느 무장을 전투에 출전시킬지 결정하지 않으면 안된다.

●**퇴각** : 이 커멘드를 선택하면 전투는 적의 승리가 된다. 퇴각한 아군 사단은 지나쳐 왔던 길을 다시 돌아서 가게 된다. 이길 수 없는 상대를 만났을 경우 사용하자.

●**교류** : 적과의 교류에 의해 전투를 회피하거나 동료로 만드는 일이 가능하다. 교류에 실패하면 불의의 습격을 받는 일도 생기기 때문에 함부로 사용하는 것은 위험할 수도 있다.

연내 발매를 향한 프로젝트 본격화 캐치!

천외마경 외전

-제 4의 묵시록-

장 르	3D RPG	발매일	미정
제작사	허드슨	가 격	미정

서서히 정보 공개가 본격화되어가기 시작하는 천외마경 외전. 시리즈에 유래없던 장르인 3D를 채택하고 있는 천외마경 외전 ~제 4의 묵시록~. 아직 게임 화면은 공개되지 않았지만 그 설정 일러스트와 분위기상 새턴 RPG중 또하나의 대작이 되리라 생각된다

새로워진 천외마경 의 연출 3D 그래픽

PC엔진에서 부동의 위치를 차지했던 「천외마경」시리즈. 당시 CD ROM 게임머신이 PC엔진뿐이었던 시절에 수많은 비주얼에 사로잡혀 긴장감을 풀 수 없었던 유저들이 많았을 것이다. 그러나 대다수의 게임 머신이 CD ROM화된 현재 비주얼에 의한 연출은 당연한 일이 되어 버렸다.

그 중에서 새턴용으로 등장하는 「천외마경」은 2D와 3D를 복합한 새로운 연출이 시도되고 있다. 그 시도의 일부가 여기에 소개된 사진이다. 화면은 아직 개발 단계의 것으로 이 위에 새롭게 텍스처가 입혀질지는 미정이다(개발상황 70%에 이 정도 소개되다니…). 더욱 리얼해진 입체영상과 애니메이션의 복합된 연출… 그것이 새턴용 천외마경인 것이다.



순은의 브리자드

이야기의 초반, 알래스카에서 등장하는 자객이 순은의 브리자드이다. 이 캐릭터는 이번호에 3D화면으로 소개된 캐릭터이지만 애니메이션으로도 등장한다. 일러스트 이미지는 「사람들을 차례로 얼어붙게 만든다」이다



매혹의 환영을 만드는 캔디

어둠의 연인 캔디. 그녀의 뒤에 있는 몬스터는 캔디의 측근들이다. 보통은 인간의 모습을 하고 있지만 그녀 자신의 신변에 위기가 닥쳐오면 마수로 변하고 동료들과 함께 공격해 온다



타도 암흑교단으로 불타고 있는 라이진. 그러나 암흑교단은 라이진이 가는 길마다 차례로 습격해 온다. 이 일러스트는 「동굴 속에 나타난 자객은 라이진보다 몇배나 큰 적이었다」라는 이미지의 일러스트. 액션성이 풍부한 일러스트이다

주인공을 노리는 자객들

이제까지 천외마경 시리즈에는 다양한 적들이 등장했었다. 지팡을 노리며 지라이아와 만지마루 등 불의 일족과 싸웠던 대문교, 그리고 데몬교라는 이름으로 다시 부활하여 카부키 단주로와 싸우는 등 천외마경 시리즈에는 다른 게임과는 다른 독특한 캐릭터와 형태의 적들이 등장했었다. 이번 외전에는 암흑교단이라는 이름의 적들이 등장하는데 과연 이들은 어떠한 적들일까?

이 사진을 보고 여러가지 상상을 하는 독자들이 많을 것이다. 이 보스의 이름은 순은의 브리자드. 주인공 라이진을 노리는 자객 중에 한명이다







마담 아페티의 비밀스런 취미

마담 아페티는 사람들을 살찌워 그 육체를 먹는다. 음식으로 이루어져 먹을 것밖에 없는 아페티 성에서는 매일 사람들의 비명 소리가 끊이지 않는다



장르	RPG	발매일	96년 5월
제작사	아이맥스	가격	미정

인류의 진화. 그 끝은 어디인가!?

사이버 돌

아이맥스가 제작하는 새턴용 오리지널 RPG 사이버 돌. 사이버 펑크물의 분위기가 물씬 풍기는 미래도시 「ZERO CITY」를 무대로 인류의 평화를 위협하는 비밀의 생명체 DV와 DEBUGGER의 사투가 그려지는 이 게임의 발매일은 96년 5월. 이번호에서는 '파트 체인지 시스템'에 대해서 소개한다.

비밀이 밝혀진 파트 체인지 시스템

환타지적 세계관을 가지고 있는 일반 RPG와는 달리 사이버 돌은 근미래의 위험 수위를 나타내고 있다. 게임의 시나리오 진행에 열쇠가 되는 주인공은 이러한 세계에서 인류를 위협하는 비밀의 존재 DV와 싸우는 DEBUGGER의 일원으로 어렸을 적 자신을 길러준 여인이 DV에게 살해당하자 그 복수를 위해서 스스로의 몸을 개조했다. 이 설정은 게임에도 크게 반영되고 있는 것으로 상점에서의 구입과 적의 부품을 강탈하는 것에 의해서 주인공을 파워 업 시킬 수 있다. 여기서는 주인공이 교환할 수 있는 바디 파트에 대해서 설명하겠다.



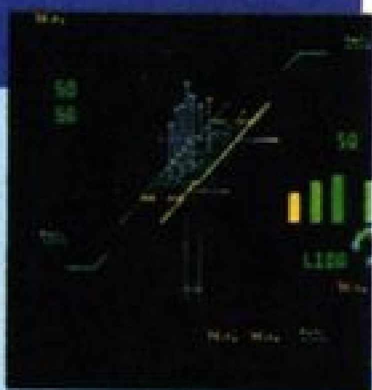
교환가능한 부품수는 상당히 많다





본격 정통파 사이버 펑크 RPG. 독특한 세계관 속에서 기계 생명체와 인류가 격돌한다

BRAIN



전신의 컨트롤을 담당하고 있는 뇌. 주인공은 이 뇌가 있기 때문에 인간으로써의 기능을 가질 수 있다. 이 뇌에 뉴로 칩 등을 장착하여 사고력의 고속화나 정보처리 용량을 대폭 파워 업 시키는 것이 가능하다

EYES



시각 기능은 전투시 적의 서치나 투시 등의 기능을 가지고 있다. 이 외에도 특수한 기능을 가진 눈은 물론 파트 샵에서 구입할 수 있지만 적에게서 강탈하는 방법도 있다



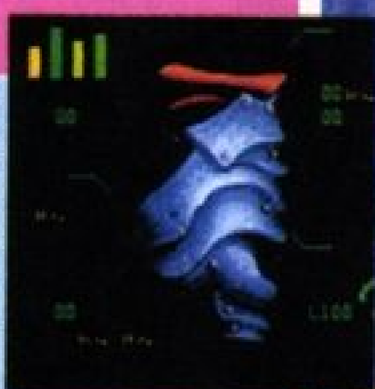
ARMS





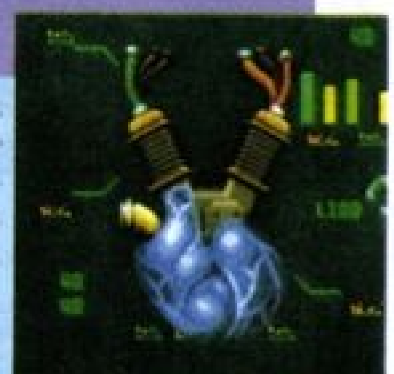
주로 공격시에 사용되는 팔은 좌우 골격과 근육을 합해서 총 4개의 파트로 이루어져 있다. 또한 이 팔만큼은 좌우 동일한 것을 장착하지 않아도 된다

RIB



가슴 부분의 파트는 적에게서의 육체적 데미지를 경감시켜주는 장갑의 의미가 강하다. 물론 각 파트마다 내구도가 설정되어 있지만 이 가슴 파트가 파괴되면 생명을 유지시켜주는 심장부분이 위험을 받게된다. 이것은 좌우 관계없이 양쪽에 하나씩이다

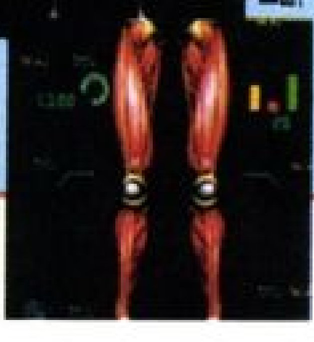
HEART



운동 기관을 전반적으로 다스리는 심장도 파트 교환이 가능하다. 심박수를 증폭시키는 것에 의해서 혈액의 순환을 촉진시켜 재빠른 움직임이 가능해진다. 뇌와 동일시되는 주요기관이며 파워 업에도 상당한 관계를 맺고 있다

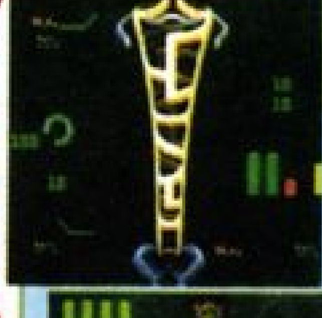
LEGS

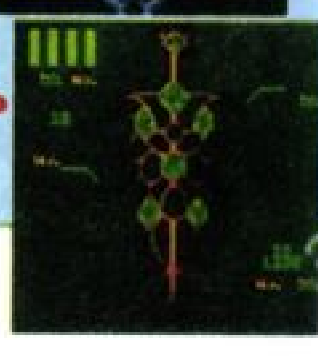




다리 부분 파트는 골격 부분과 근육 부분의 2가지 파트로 나뉘어 있다. 골격은 강도를, 근육은 민첩함 등 이동과 기능성 부분을 강화시켜준다. 그러나 한쪽 다리만 강화시키게 되면 밸런스가 무너져버려 각각의 잠재 능력이 생기지 않는다

SPINAL NERVE





동체는 강도를 높이는 골격과 운동 기관으로의 명령 신호를 강화하는 신경 2개의 파트로 구성되어 있다. 골격의 교환은 인체의 기본적 강도를 높이고 신경 교환은 뇌에서 전달되는 명령 신호의 스피드를 높여준다. 이것도 뇌와 신경을 이어주는 중요 기관의 하나이다

선택에 의해 분기되는 근미래 어드벤처 게임!



장 르	어드벤처	발매일	96년 3월 1일
제작사	세가	가 격	5,800엔

신세기 에반게리온



지난호에 공개되어 많은 관심을 불러모은 에반게리온. 이번호에는 발매에 즈음하여 에반게리온의 전투 조작과 패턴, 그리고 시스템에 대해서 설명하겠다. 게임에 돌입하여 아직도 조작을 이해하지 못하고 있다면 반드시 읽어보길 바란다.

오리지널 시나리오와 멀티 리플레이 기능 탑재

새턴용 에반게리온의 시나리오는 TV애니메이션 스탭이 직접 작성한 오리지널 시나리오로 구성되어 있다. 이것은 플레이어의 선택에 의해서 다채롭게 변화되는 멀티 시나리오로 몇번이고 다른 전개를 즐기는 것이 가능하다. 또한 옵션의 시나리오 달성율을 보면 자신이 어느정도 게임을 했는가에 대해 알 수 있다.

이 외에도 이 게임에는 리플레이 기능이라는 것이 탑재되어 있어 자신이 플레이한 시나리오를 기록하고 오프닝부터 엔딩까지의 이야기를 볼 수 있다. 중간에는 타이틀과 아이캣치도 들어 있기 때문에 한편의 TV애니메이션을 보고 있는 듯한 기분마저 들 것이다.



시나리오의 진행수준에 의해서 그림자 캐릭터들이 하나씩 표시된다



플레이한 시나리오를 처음부터 다시 보는 것이 가능하다

타이밍과 스피드가 운명을 좌우한다

플레이어의 선택에 의해서 애니메이션 무비로 전개되는 시나리오 모드와 달리 이 전투 모드는 사도와의 전투를 중심으로 진행되어 간다. 전투 모드는 표와 같은 흐름으로 이어지고 사도와의 전투가 무비로 전개된다. 이 전투에서는 플레이어가 사도에게 패하여도 게임 오버는 되지 않는다. 그 결과에 의해서 그 후의 전개가 달라질 뿐이다. 여기서는 그 흐름을 설명하겠다.



박력의 전투 무비가 이어지게 된다

전투의 흐름

슬로트
회전하는 슬로트를 임의로 멈추고 공격, 방어를 결정

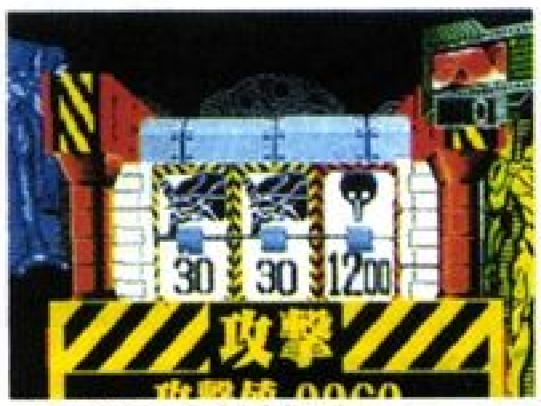
공격, 방어
사도의 상태에 맞추어서 시간 내에 지시를 입력

맵 이동
맵 내를 이동하고 라이프 회복 등을 하게 된다

슬로트

공격이냐 방어냐를 결정

전투 모드에 들어가면 우선 3개의 판넬이 나란히 있는 슬로트가 나타난다. 이 슬로트에 나타나는 판넬에 의해서 공격이냐 방어냐가 결정된다. 판넬에는 적, 아군의 2종류가 있다. 슬로트가 회전하기



아군의 판넬이 2장 이상이면 공격



적 판넬이 2장 이상이면 방어



초호기 이외에 영호기와 식호기가 전투에 참가하는 경우는 그 만큼의 판넬이 추가된다

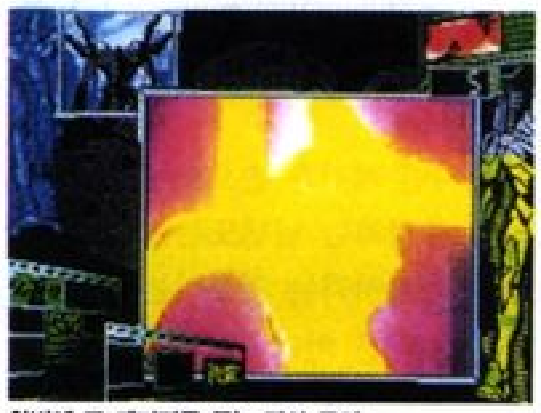
때문에 임의로 슬로트를 멈추고 2장 이상의 아군 판넬이 나오면 공격 턴, 그 반대인 경우는 방어 턴이 된다.

공격

매순간 상황을 파악하자

슬로트에서 공격턴이 돌아오면 공격을 시작하게 된다. 무비상에 사도가 표시되어 있기 때문에 이 사도의 방어 형태에 맞추어서 공격 방법을 결정하지 않으면 안된다.

우선 사도의 모습을 보며 거리, 방어 형태 등을 파악하자. 그리고 그에 대응되는 공격 방법을 결정하자. 이런 순서의 입력은 화면 주위에 있는 게이지가 한바퀴 회전할 때까지가 제한 시간이므로 재빨리 입력하지 않으면 안된다. 입력이 빠를수록 공격력이 강하고 늦거나 틀리면 역으로 반격당할 위험도 있다.


한번에 큰 데미지를 주는 필살 공격

4종류의 공격 방법

직접 공격
사도가 AT필드를 전개하고 있을 때 사용. 프로그 나이프 등이 있다.

간접 공격
사도가 AT필드를 전개하고 있지 않은 상태에서 사용한다. 포지트 롱 라이플 등이 있다.

격투 공격
AT필드 전개, 무전개에 관계없이 사용할 수 있다. 약간의 데미지가 되돌아 온다.

필살 공격
AT필드 전개, 무전개에 관계없이 사용할 수 있다. 싱크로 퍼센트가 높지 않으면 사용할 수 없다.

방어

데미지를 입지 않도록 주의

슬로트에서 방어 턴이 돌아오면 사도가 공격해오기 때문에 방어를 하자. 방어도 공격과 마찬가지로 매순간 사도의 상태에 맞추어서 방어 형태를 선택해야만 하고 그 후에 사도가 공격해 오는 방향에 맞춘다. 그 방향은 화면의 상하좌우에 있는 「DANGER」 표시에 의해 달라지게 된다. 이 표시가 빛나고 있는 방향으로 방향 버튼을 입력, 거리와 방어의 형태를 선택, 제한 시간 내에 입력한다. 이 입력도 빠를수록 반격이 가능하거나 데미지를 입지 않을 수 있다. 반대로 실패하면 큰 데미지를 입게 된다.


화면 우측에 있는 초호기의 그래픽으로 라이프 수치를 알 수 있다. 점차적으로 어두워지면 라이프가 감소하고 있다는 뜻이다



공격은 싱크로 퍼센트가 높을수록 강력해진다


AT필드 전개는 가까운 거리에 있다는 뜻이기도 하다

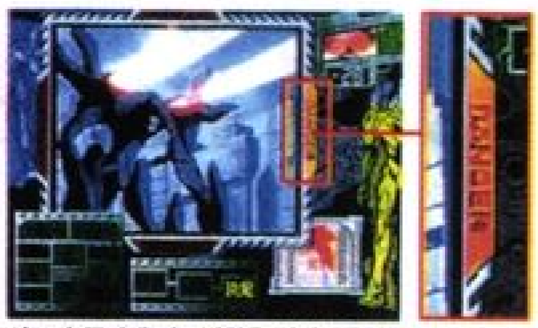
용어 해설

AT필드 일종의 방어막같은 것으로 공격시에 무기와 같은 형태로도 사용할 수 있다. 설정상 AT필드는 에반게리온만이 사용하는 것은 아니며 사도도 사용하지만 완전 무결한 방어 수단은 아니다.

싱크로 이것은 'SYNCHRONISE'를 말하는 것으로 두가지를 하나로 합한다라는 의미를 가지고 있다. 이 게임에서는 에반게리온의 파일로트와 에반게리온이 하나가 된다는 의미의 싱크로를 사용하고 있으며 퍼센트로 그 수치를 나타내고 있다.



방어의 입력이 빠르면 데미지를 입지 않거나 반격하는 것도 가능하다


사도가 공격해오는 방향은 상하좌우의 「DANGER」표시로 알 수 있다. 빛나는 방향으로 재빨리 버튼을 입력하자


빔공격은 AT필드를 전개하여 막을 수 있다


방어에 실패하면 데미지는 물론 싱크로 퍼센트도 내려가서 전투가 점점 불리하게 변한다

전투 중의 다양한 이벤트

전투 중에는 미리 준비되어 있거나 갑자기 다양한 이벤트가 발생한다. 그에 따라서 전투가 유리, 또는 불리하게 진행되기도 하는데 여기서는 그 이벤트 중에 몇가지만을 소개하겠다.

전원 코드 절단

에반게리온은 외부에서 공급되는 전력에 의해서 움직이고 있다. 이것은 그 전원 코드가 절단되어 버리는 이벤트. 일단 코드가 절단되면 맵 화면에 활동 가능한 제한시간이 표시되고 이 시간이 다 지나면 전투에서 패배하게 된다. 즉, 시간이 다 지나기 전에 맵 화면 상의 전원 컨센트가 있는 위치까지 이동해야만 한다.

무기 교환

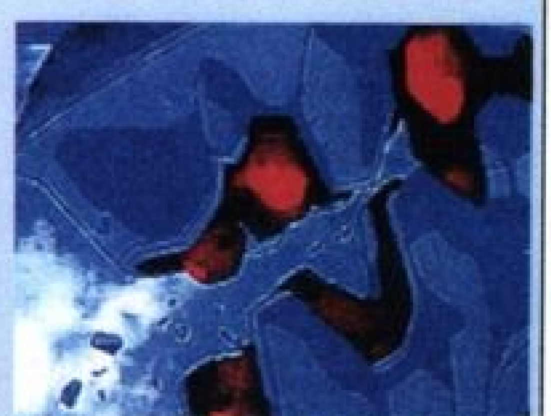
넬프 사령실의 미사토에게 무기 교환 준비가 끝났다는 연락을 받으면 무기를 교환할 수 있다. 연락이 들어오면 맵 상의 무장 건물에 위치가 표시되고 이 무장 빌딩까지 이동하면 자동으로 무기가 교환되게 된다.

폭주

폭주라는 것은 파일로트의 콘트롤을 일체 받지 않게 되어 에반게리온이 제멋대로 활동하게 되는 현상을 말한다. 이 폭주는 싱크로 퍼센트가 낮거나 일정 조건이 성립되면 일어나는 현상으로 정확한 원인은 아직까지 불명이다.



등에 연결되어 있는 것이 전원 코드. 과학의 한계인가?


입이 열리고 이상한 포효와 함께 돌진해 온다



PS 연구실

소니가 대우전자와 플레이 스테이션 판권 계약을 체결했다는 소문이 떠돌아 혹시나 하는 기대를 했는데 역시나 근거 없는 루머에 그치고 말았다. 또한 앞으로 국내 발매 가능성이 있는지, 있다면 어느정도의 시간이 걸릴 것인지 지금 상태로는 모든 것이 미지수다. 하지만 이런 실망감을 한방에 날려줄 만한 화끈한 특보소식이 날아들었다. 그 이름하야~「화이널 환타지 Ⅶ」.



박쥐연

「FFⅦ」가세로 PS전선 이상없다

이달의 주목소프트

스내처



어드벤처 / 코나미 / 96년 2월 16일 / 5,800엔

폴리스 너츠가 발매되고 거의 한달만에 같은 메이커에서 같은 장르의 게임이 출시됐다. 폴리스 너츠의 후속타로 등장한 PS용 스내처는 얘기만 들어도 끔찍한 사체 모자이크의 잔인한 장면을 수정해 작품성을 높이는데 주력했다. 또한 이번 PS용은 한번 클리어한 후에도 몇번이고 새로운 느낌으로 게임을 즐길 수 있도록 코믹한 미니 이벤트가 풍부하게 설정되어 있다.

문화 논쟁에서 빚어진 스퀘어와 닌텐도의 이별

특별한 관계(Honey Moon)

스퀘어의 플레이 스테이션 참가. 이것은 정말 대단한 일이 아닐 수 없다. 더구나 그 제 1탄으로 「화이널 환타지7」을 내놓다니 정말 믿을 수 없는 사건의 연속이 아닐 수 없다.

물론 아는 사람은 다 아는 얘기지만 스퀘어는 닌텐도와 가장 친밀한 관계를 맺고 있는 제작사다. 「슈퍼 마리오 RPG」의 경우만 보더라도 자사의 오리지널 캐릭터는 절대 다른 하드 메이커로 게임화 하지 않았다. 하지만 지금에 와서 스퀘어는 그 오랜 고집을 꺾었다.

"소프트는 닌텐도라는 하나의 제작사하고만 계약을 맺어 왔습니다. 물론 많은 하드 메이커에 소프트를 내는 쪽이 더 많은 수익을 올릴 수 있다는 것은 잘 알고 있습니다."라고 미즈노 데츠오 사장은 일본 경제 신문에 발표한 적이 있다. 덧붙여 스퀘어가 플레이 스테이션에 참가한다고 해도 닌텐도와는 변함없는 우호 관계를 지속시키고 싶다고 말했다.

또한 한달에 한번은 스퀘어의 경영 간부 3명이 닌텐도의 야마우찌 사장을 방문하게 될 것이라는 구체적인 설명도 곁들였다. 게임 업계에서는 스퀘어와 닌텐도의 이러한 관계를 허니문(밀월)에 비유하고 있다.

영화와 장난감.

일부에서는 미리부터 이들의 분열을 예감하는 사람들도 있었을 것이다. 그도 그럴 것이 닌텐도와 스퀘어는 게임을 해석하는 견해가 너무도 극명하게 대립됐기 때문이다. 단적으로 말해 스퀘어는 앞으로 게임을 영화와 같이 발전시키고 싶다는 입장을 밝힌 반면 닌텐도는 게임의 본질인 의미를 살려 완구, 다시 말해 장난감으로써의 기능을 부각시켜 나갈 입장을 밝힌 바 있다.

「FF」의 프로듀서이며 스퀘어의 부사장이기도 한 히로노부 씨는 앞으로의 게임은 화상(영상), 음성, 연출 등에 의해 시청각으로 부각될 수 있는 양질의 미디어로 발전시켜 나가는 것이 바람직하다고 설명했다. 그리고 그것이 실현되기 위해서는 다량의 데이터가 필요하고 그것을 충족시키기 위해서는 CD롬이라는 사양(플레이 스테이션)을 선택할 수밖에 없었다고 공식적인 입장을 표명했다.

이에 반해 닌텐도측에서는 저가 주의를 내세운 양적인 확대가 아닌 질적인 변환만이 비디오 게임이 살아남을 수 있는 길이라고 강조했다.

스퀘어와 닌텐도는 고질의 시청각 정보(영화) VS 장남감으로서의 기능(완구)과 다량의 데이터 필요(CD롬) VS 질적인 변환(닌텐도64)이라는 대립적인 견해에 따라 결국은 서로 다른 독자 노선을 구축하게 된 것이라고 할 수 있다.

숙명적인 논쟁

스퀘어와 닌텐도는 결정적으로 닌텐도64 발매를 앞두고 그 대립이 극에 달했던 것으로 짐작된다.

64비트 게임기를 꿈의 머신이라고는 하지만 컴퓨터가 존재하는 한 그 성능에는 한계가 있다는 것은 극명한 사실이다. 가장 두드러지는 예로 처리속도와 그래픽 재생능력의 문제가 있다. 처리속도를 올리면 그대신 그래픽의 화질을 조금 양보해야 하는 것이 게임 하드웨어의 숙명이다. 이것은 육식에도 생선에도 모두 어울리는 와인이 없는 것과 마찬가지라고 할 수 있다.

결과적으로 스퀘어는 닌텐도 64에 그래픽 성능을 강화시켜 줄 것을 요구했을 것이다. 몬스터가 모핑하는 영화와 같은 RPG를 실현하기 위해.

하지만 게임은 손으로 하는 것이라고 주장하는 닌텐도는 그래픽 성능을 강화시키는 것보다는 3D스틱 조작에 따른 처리속도를 우선시 했던 것으로 보인다.

FFⅦ 개발 현장 공개!

「화이널 환타지」가 폴리곤으로! 지금까지 사이드 뷰 화면에 익숙해 있던 전작 시리즈 팬들에게는 충격적인 사실이 아닐 수 없다. 동시에 이번 「화이널 환타지7」의 화면 사진을 본 사람이라면 누구나 한번쯤은 이것이 정말 스퀘어에 의해서 제작된 것일까, 또는 이런 경이로운 RPG를 만든 주인공들은 대체 어떤 사람들일까하는 의문을 가져봤을 것이다.

다음은 이런 열화와 같은 궁금증의 해소책으로 지금까지 발표된 모든 「FFVII」자료를 토대로 전격 진단을 해 보았다.

CG편집실

허리우드에 버금가는 최첨된 CG장비

CG편집실은 한대에 2천만엔이나 하는 워크스테이션과 최첨단 장비들로 둘러싸여 허리우드의 SFX 스튜디오를 방불케 한다.



오프닝 무비를 편집하는 광경

개 발 실

Ⅵ 의 약 300배의 용량 투입

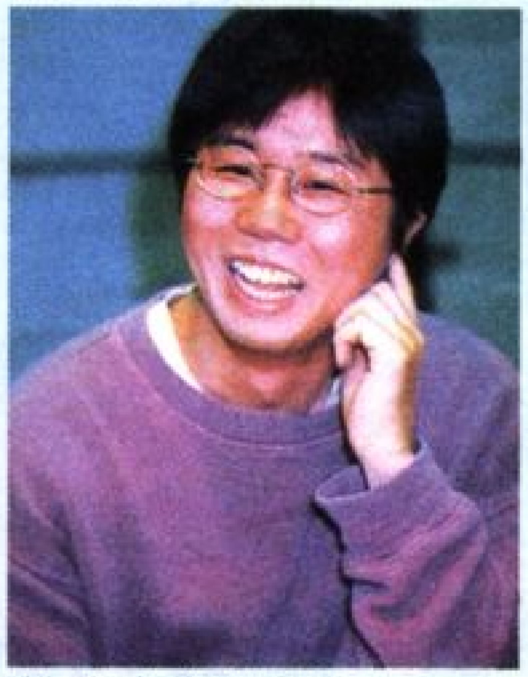
「Ⅶ」의 개발 스탭이 40명이었던 것도 놀랄만한 일이었는데 이번에는 그 두배가 되는 인원이 참가하고 있다. 게다가 「Ⅶ」의 용량은 기가바이트로 「Ⅵ」의 24메가비트(3메가바이트)의 약 300배가 되는 셈이다.
각 부스의 컴퓨터는 네트워크로 연결되어 있어 전체 진행 상황이나 최신 영상, 시나리오 등을 자신의 자리에서 일괄적으로 체크한다.



전체 개발실 면적은 850평으로 하얀색 벽까지가 「FF」팀

FF VII 화제의 인물

미키노리 사카키바라



개발 1부 소속. 일본의 CG분야의 톱 클래스 디자이너. 필드와 무비 담당

「마황도시 미드갈」의 CG 제작자인 미키노리씨는 이번 컨셉트로 「동화」와 인터랙티브의 융합을 성공시킨 장본인이다.



마황도시 미드갈. 데이터 용량이 너무 커서 10초간의 동화를 만들기 위해 4일이 걸렸다고 한다

"동화부분과 게임화면의 화질이 너무 큰 차이를 보이면 전체적인 흐름이 깨져 버릴 수 있습니다. 아무리 아름다운 영상을 만들어도 게임 진행에 직접 연결되지 않으면 아무 의미가 없는 것이지요"

하이비전용으로 박물관에 전시되는 공룡의 복원 CG를 만들었던 미키노리씨는 TV보다 작은 게임 화면에 화상 이상의 세계관을 주기에는 해상도의 문제뿐만 아니라 「보는 방법」에 대한 연구도 필요하다고 설명한다.



신속하게 이루어지는 카메라의 시점 전환으로 박진감 넘치는 전투신을 연출한다

리얼타임으로 움직이는 애니메이션과 몬스터를 담당하고 있는 카야노씨는 전투 시간이 너무 긴 것도 지루하고 또 너무 짧으면 기껏 제작해 논 그래픽이 아깝고, 때문에 적정선을 찾아 3차원의 다이나믹한 전투를 연출하기 위해 스피드에 역점을 두었다고 설명한다. 또한 퀄리티에 있어서도 이전에 이미지 CG로서 시그래프(CG그래픽 전시회)에 출품했던 영상에 버금가는 리얼한 영상을 게임 모니터 속에서 만나 볼 수 있을 것이라고 자신있게 말한다.

도모히로 카야노



개발 1부 소속. 전투 장면의 캐릭터와 몬스터를 담당. PS소프트로는 SCE의 「모터 톤 그랑프리」 제작에도 참가한 경력이 있다

FFVⅡ 의 가능성 예상

예상 1 작년 8월에 공개된 FFⅦ 의 프레류드와는?

작년 8월에 미국 L·A에서 시그래프라는 전세계적인 규모의 컴퓨터그래픽 전시회가 개최됐었다. 거기에서 스퀘어가 실리콘 그래픽社의 64비트 컴퓨터로 작성한 3DCG영상을 출품했다. 그 영상의 내용은 「FFVII」의 3명의 캐릭터와 몬스터와의 전투신. 변형되는 앵글 속에서 캐릭터들이 보여주는 전투신은 거의 환상에 가까운 것이었다. 당시에는 닌텐도64용 「FF」에 대한 소문도 무성했었다.

디나의 공격이 작열!



이것이 소문의 CG데모. 「FFⅦ」의 전투신도 이렇게?!

바하무트도 등장



티나에 의해 소환마법도 물론 건재할까?

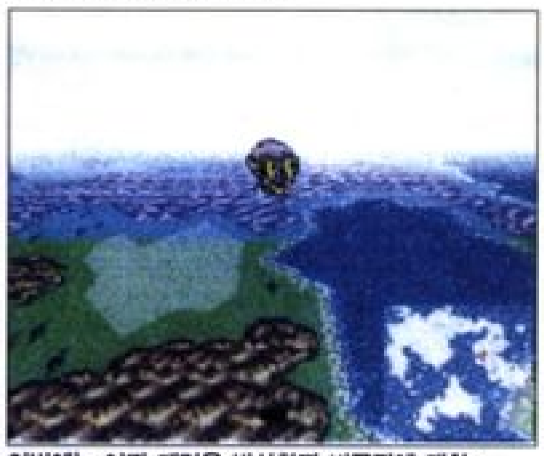
예상 2 초코보나 비공정은 등장할까?

「FF」에서는 시리즈마다 그 세계관이나 스토리가 다르지만 시리즈에서 빠지지 않고 등장하는 것들이 있다. 그 중에서 깜찍한 외모로 「FF」팬들의 사랑을 독차지했던 초코보와 「FF」시리즈의 매력을 부각시켰던 비공정. 이번 「FFVII」에서는 이들이 어떤 모습으로 재등장하게 될지. 혹시 「FFVI」에서가 마지막이 아니었을까?!

초코보는 어떻게 될까?



이동수단이나 소환마법 이외 이벤트 신에서도 대활략을 펼쳤던 재주꾼



이번에는 어떤 매력을 발산할지 비공정에 대한 기대가 크다

예상 3 CD롬으로 변신한 사운드

「FFVII」가 CD롬으로 발매되면 사운드에도 큰 변화가 일어날 것은 분명하다. 「FFVI」에서는 오페라 극장이 등장했었는데 「FFVII」에도 이러한 음악적인 요소가 가미된 이벤트가 준비될 것인지…



「FFVI」에서 인상깊었던 오페라 극장 이벤트

또한 초코보가 「FFVII」에서도 변함없이 등장하게 되면 그 테마 음악에 대해서도 기대하지 않을 수 없다. 「FFIV」에서의 삼바, 「FFV」에서의 만보, 「FFVI」에서의 테크노. 이번에는 어떻게 어레인지 될 것인지 사운드 하나만 보더라도 너무나 궁금한 것이 많은데…



PS 시뮬레이션 유저의 눈물을 흘리게 만들 전략 SLG

대전략

플레이어즈 스피릿

장 르	시뮬레이션
제작사	OZ CLUB
발매일	96년 3월말 예정
가 격	7,800엔

게임 밸런스와 사고 루틴을 PC 98시리즈용「현대 대전략EX」에서 충실히 이식한 이번 PS용「대전략」은 세계 10개국의 최신 병기를 조종해 전세계를 제패하는 것이 최종 목표인 전략 시뮬레이션. 이번호에서는 전투의 흐름과 PS용으로 이식되어 대전략 시리즈의 최고의 자리에 올라설「플레이어즈 스피릿」의 전모를 그래픽 중심으로 추적해 보았다

공상의 나래를 활짝펴고
걸프전을 모델로 한 오프닝 무비

실사라고 생각될 정도로 세밀하게 묘사된 3D폴리곤 오프닝 무비. 현대병기에 관심이 없었던 유저들도 이 오프닝 무비에는 감탄하지 않을 수 없을 정도로 기상천외한 최첨단 병기들이 대공을 수놓는다.

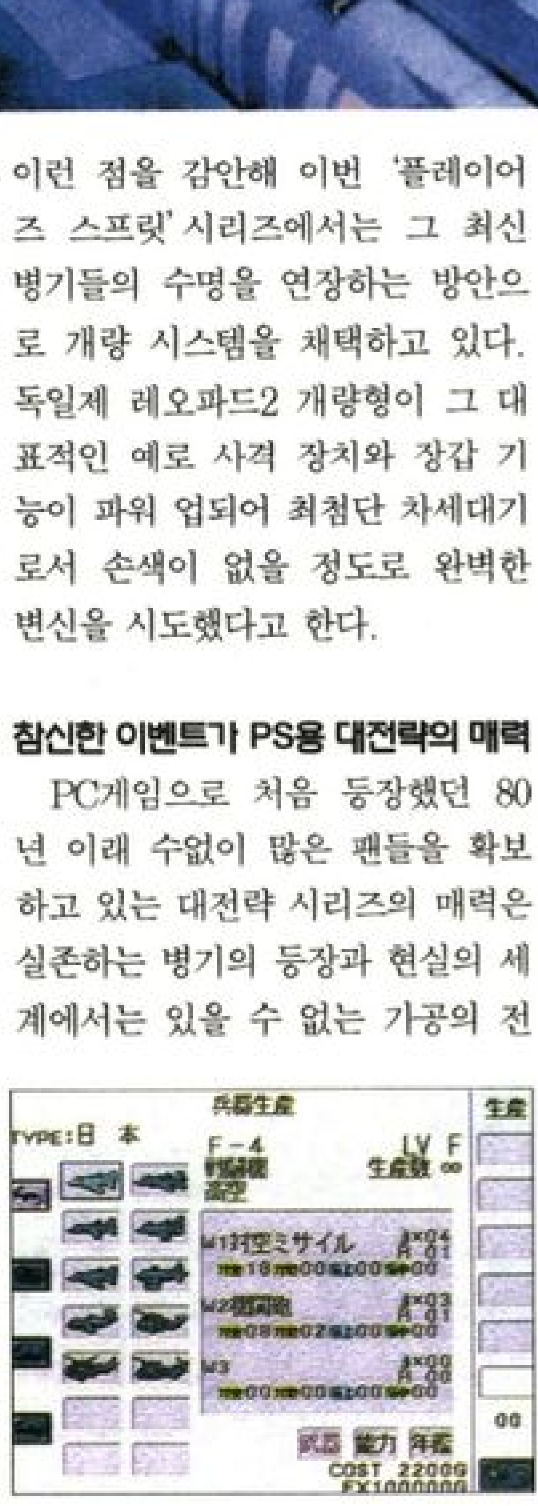
현대병기 전람회

지난해는 병기 개발과 개량에 있어 눈부신 성과를 거둔 한해라고 할 수 있을 정도로 우수한 병기들이 대거 등장했다. 이러한 추세에 맞춰 이번 '대전략' 스탭진들은 실존하는 최첨단 병기들을 총동원시켜 리얼한 극적 효과를 높이는데 주력했다.

하지만 기계뿐만 아니라 병기들도 완성되는 그 순간부터 구식이 되기 시작한다. 인기 절정을 누렸던 레오파드2도, PC게임에 등장해 인기 상한가를 누렸던 병기들 모두 이제는 퇴물이 돼버린지 오래다. 이런 점을 감안해 이번 '플레이어즈 스프릿' 시리즈에서는 그 최신 병기들의 수명을 연장하는 방안으로 개량 시스템을 채택하고 있다. 독일제 레오파드2 개량형이 그 대표적인 예로 사격 장치와 장갑 기능이 파워 업되어 최첨단 차세대기로서 손색이 없을 정도로 완벽한 변신을 시도했다고 한다.

참신한 이벤트가 PS용 대전략의 매력

PC게임으로 처음 등장했던 80년 이래 수없이 많은 팬들을 확보하고 있는 대전략 시리즈의 매력은 실존하는 병기의 등장과 현실의 세계에서는 있을 수 없는 가공의 전







PS용 '대전략'에서는 이전의 시리즈에서는 상상할 수 없었던 참신한 시스템들로 가득하다



아군 유니트가 격파될 때 들려오는 적장의 대사. 확실히 들어보면 정말 속에서 열불이 난다고 하는데…

쟁을 간단하게 체험할 수 있다는 점이다.

전쟁 양상은 CIC(전투 중앙지휘소)의 체제하에 레이더와 통신 기기만으로 전투 상황을 판단해 작전을 진행시키는 최첨단 초스피드 전략으로 혹독하고 냉엄한 현대전의 모습을 그대로 재현하고 있다.

PS용 '대전략'에서는 플레이 중에 다양한 이벤트가 발생하는데 그 중에 자주 등장하는 것이 전세가 불리해 졌을 때 들려오는 적장의 조롱섞인 대사이다. 위험한 국면에 처해 아군 유니트가 격파될 때 적장으로부터 그러한 비아냥거림을 듣게 되면 전투 분위기가 더욱 고조되기 마련이다.



전략에는 전장과 경제 상황 체크가 필수

이 게임에서는 외국 유니트를 수입해 전투에 투입시킬 수 있다. 그러나 그 투입 비용에 주의할 필요가 있는데 그 이유는 가격이 고정되어 있지 않고 늘 변동되기 때문이다. 또한 현실의 환율 시세에 영향을 받으므로 수입 병기는 환율이 인하되었을 때 구입해 두는 것이 이득이다.

'캠페인'과 '어드밴스드 맵' 이외에 전황이 표시된 맵 상에서 전략을 세우는 '긴축 대전략'이나 정해진 자금으로 병기를 구입해 1대 1로 싸우는 '병기 배틀'이 준비되어 있다

파악하기 간편한 전투신

전투에 돌입하면 적과 아군 유니트 명, 잔존 수가 화면에 표시되며 전투 영상에서도 적, 아군을 뚜렷하게 구분할 수 있도록 되어 있다. 물론 전투 결과도 보기 쉽게 제시된다

PS용 '대전략'의 전투 방법

신요소로 가득한 이번 시리즈는

싸움은 전장에서만 일어나는 것이 아니다!



전투신은 PS만의 독창성 실현

전투신에 있어서는 기존 모드인 지리나 기후 변화 등도 전황에 큰 영향을 미친다. 때문에 주의깊게 유니트를 이동시키지 않으면 안된다.

밤과 낮의 개념이 전투에

이 게임에는 계절이나 밤과 낮의 개념이 새롭게 추가됐는데 이로인해 가장 민감하게 반응하는 것은 맵 상의 유니트 시야다. 당연히 야간에는 주간보다 시야에 제약이 있으며 또 각 유니트의 사기가 급격이 저하된다. 또한 이 주야의 개념은 사계절에 따라 변화한다. 1일을 구성하는 4턴 중에 낮과 밤의 턴수가 변화하는 것이다. 기본적으로 겨울이 되면 밤이 길어지고 여름이 되면 낮이 길어진다. 즉 적을 공격할 때에는 여름이 유리하고 방어에 들어갈 때에는 겨울쪽이 더 편하다는 것을 기억해 두자

자신에게 주어진 임무를 수행하자

적 유니트 전멸 작전

우선은 통상 맵에서 임무를 수행하자.

대전략은 캠페인 모드로 유명하지만 무턱대고 플레이하기 보다는 병기의 특징을 파악하고 나서 전투에 임하는 것이 유리하다. 통상 맵도 45개나 되므로 이것을 클리어하고 나서 캠페인을 플레이하자

페이즈와 턴이 키워드

PS용 대전략은 적, 아군 순으로 상호 교대로 진행해 나간다. 각각의 명령이 끝나면 '1턴' 종료, 게임은 이러한 턴이 계속 반복되면서 진행된다. 턴은 세부적인 몇가지 '페이즈'로 나뉘어져 있어 각 페이즈마다 취할 수 있는 행동이 결정되어 있다.



대전략은 페이즈와 턴을 반복하는 것으로 게임이 진행되므로 흐름을 파악하는 것이 중요하다

실전의 긴박감을 '탐색'으로 만끽하자

실전의 긴박감을 보다 리얼하게 맛보기 위해서 채택된 '탐색'은 일정 범위에서 적이 벗어나면 상대의 행동을 전혀 파악할 수 없게 되므로 '탐색'을 설정하면 상당히 긴박감 넘치는 전투로 돌변하게 된다. 때문에 처음부터 계획성 있게 생산해 두지 않으면 여차하는 순간 위기를 맞게 될지도…

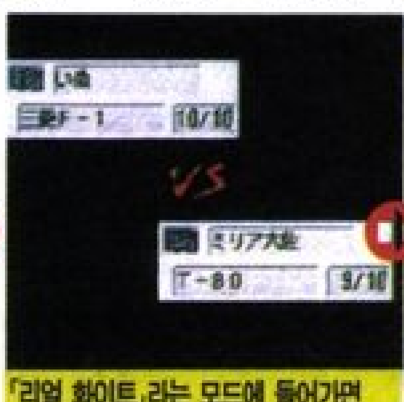
처음에는 탐색없이 플레이하고 익숙해 지면 나중에 '탐색'을 설정하는 것이 좋다.

'탐색'을 설정하지 않을 때에는 적의 모든 행동이 그대로 드러나 적이 무엇을 생산하는지 어디로 이동하는지 정확하게 파악할 수 있어 대책 세우기는 수월한 반면 전투는 약간 느슨해 질 수 있다.

용어 해설
페이즈(Phase) 형세, 국면, 단계, 양상 등의 의미로 여기에서는 분기되는 전투 양상



유니트에 따라 사정거리가 틀리기도 하지만 사정거리 내에 있는 적에게 커서를 맞춘다



「리얼 화이트」라는 모드에 들어가면 다음과 같은 화면이 되어 대전 상대의 유니트 명과 잔존 수가 표시된다



지금 화면에 나타나 있는 유니트가 적인지 아군인지 한눈에 알 수 있게 화면에 표시된다



「리얼 화이트」를 건너뛰어도 이러한 결과 표시 화면이 나타난다. 또한 파괴된 만큼 아군측 게이지가 감소한다

훈훈한 감동이 전해지는 정통파 RPG 탄생

장 르	롤플레잉
제작사	SCE
발매일	96년 봄 예정
가 격	미 정

포포로크로이스 이야기



지난호 특보에 이어 이번호에서는 게임 중에 등장하는 이벤트와 톱 애니메이터들에 의해 창조된 환타스틱한 RPG의 매력을 집중 분석, 기존의 RPG에서 새롭게 진화된 특성을 일러스트 사진과 함께 전면 공개한다.

포포로크로이스 매력 분석

드디어 그 모습을 공개한 '포포로크로이스 이야기'는 종래의 RP.G에서는 실현할 수 없었던 화려한 영상과 탁월한 시스템의 진화로 쾌적한 플레이 환경을 제공해준다. 이에 따라 캐릭터 감정 이입이 수월해져 보다 순수하게 게임 속의 스토리를 체험할 수 있게 된 것이다.

쿼터 뷰 시점에서 입체감 있는 맵 시스템을 채택한 SCE의 신작 롤플레잉 포포로크로이스 이야기는 플레이 스테이션 하드 발매 당초부터 계획됐던 기대작으로 확실한 세계관, 우수한 그래픽 연출과 택티컬한 전투 시스템을 갖춘 진보적인 RPG이다. 특히 제일선의 애니메이션 스탭진들에 의해 창조된 세계관 설정에서 캐릭터의 움직임에 이르기까지 획기적인 대변신을 시도했다고 하니 그동안 PS RP.G에 불만을 느꼈던 유저들에게는 안성맞춤인 타이틀이 될 것이다.

400여종의 이벤트

스토리 진행상 포인트가 되는 시점에서 발생되는 이벤트는 400여종에 달한다. 이 게임이 애니메이션 영화와 같이 부드럽게 전개되는 특성으로으로 인해 기존 RPG에서는 느낄 수 없었던 색다른 감동을 전해준다.

포포로크로이스 왕국에 피에트로 왕자가 태어날 무렵, 얼음의 마왕군과의 전투가 있었는데 열세에 몰리던 왕국군은 돌연 등장한 용의 도움으로 승리하게 되고 쓰러진 마왕과 함께 용은 어둠속으로 사라져 버리고 왕국에는 다시 평화가 찾아



왕자가 마을을 방문하는 장면. 지붕 위에 말려 둔 큰 도마뱀을 보면 이 마을이 평범한 문화를 갖고 있지 않은 것만은 확실한 것같다. 신이나서 뛰어가는 꼬마와 당황해 하는 엄마의 대비되는 모습에는 애니메이션적인 요소가 가득하다



400개가 넘는 이벤트가 게임 중에 절묘하게 삽입되어 있다. 감정이 풍부하게 살아있는 이등신 캐릭터들의 이벤트 전개는 위화감없이 게임 속에 녹아 있으며 이미지 일러스트는 이벤트로 재현된다는 소문도?!

온다. 게임은 그 10년 뒤를 배경으로 시작되는데 게임 속의 모든 이벤트는 주위 상황을 파악하기 쉬운 쿼터뷰 시점에서 펼쳐진다. 전투도 마을 안의 이벤트도 마을에서 야외로의 이동이나 동료, 몬스터와의 만남이나 갑자기 충돌하게 되는 이벤트에서도 기존의 RPG에서 보여지는 화면의 전환, 예를 들어 전투신이 되면 캐릭터의 모습이 이등신

으로 간략화 되는 것이 일반적이지만 이 게임에서는 그러한 기존의 틀을 과감히 깨뜨려 처음부터 끝까지 예쁜 그래픽 그대로 펼쳐진다는 것이 제일 큰 특징이라고 할 수 있다. 그 밖에 피에트로 왕자의 생일 파티에서는 사람들의 북적거리는 소음까지 효과음으로 생생하게 처리되는 등 음성면에서도 섬세한 프로 스탭진의 기술이 돋보인다.



걷고 있으면 몬스터가 출현. 전투 필드는 걷고 있던 그 상태 그 장소에서 커맨드를 선택해 적이 있는 곳까지 이동해 공격한다



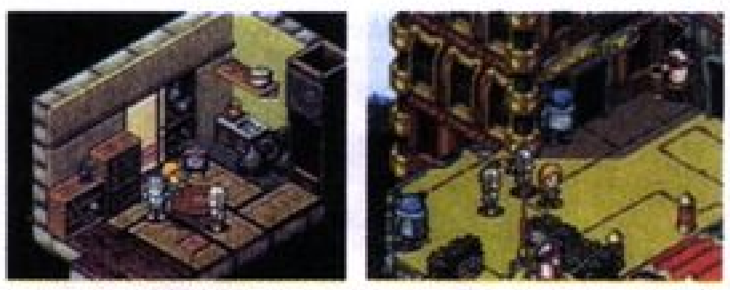


왕자의 필살기인 「드래곤 팡그」가 히트한 순간의 화면 사진과 이미지 일러스트. 왕자의 필살기와 동료들의 마법 그래픽이 화려하게 연출된다고 하는데 과연 왕자의 동료가 되어줄 캐릭터들과 적의 마법에서도 과연 정통파다운 면모를 보여줄 것인지…

톱 애니메이터에 의해 창조된 세계관

'포포로크로이스 이야기'는 코난으로 유명한 미야자키 하야오 감독의 애니메이션 '마녀 택급편'에 참가했던 애니메이터들에 의해 제작되고 있는 만큼 비중있는 게임으로 완성될 확률이 크다.

이 게임은 세세한 생활용품에서 독특한 세계 설정으로 구축된 건축물에 이르기까지 모든것이 정교하게 묘사되어 있다. 실제로 집안이나 상점 안에 놓여있는 장신구 등은 손으로 집을 수 있을 정도로 생생하게 표현되어 마을에 사는 캐릭터들의 생활이나 피에트로 왕자의 여행을 보다 리얼하게 연출해 주고 있다.



장소가 바뀌면 문화나 사람들도 변한다. 제일장의 적이 되는 가미가미 대왕의 나라에서는 로봇이 국민이 되기도 하는 등 변화무쌍한 세계설정과 코믹한 이벤트로 가득하다

스케일이 변하지 않는 게임 구성

이벤트는 물론 전투 장면에서도 화면이 바뀌지 않고 피에트로 왕자가 이동한 그 장소에서 진행된다. 다시말해 마을에서나 필드 맵상에서나 스케일이 변하지 않고 그대로 연결되는 것이다.

전투는 캐릭터를 필드상에서 조종하는 간단한 시뮬레이션 타입이라고 할 수 있으며 커맨드 선택은 기존의 RPG에 비해 다채롭지만 그다지 복잡하지 않은 편이며, 마법이나 필살기 등은 화려한 그래픽으로 연출된다. 또 공격시 캐릭터의 목소리도 성우가 직접 더빙을 하고 있어 실감나는 전투로 돌입할 수 있게 해주며 더욱이 자동 전투 시스템이 채택되어 보통의 전투에서 일일히 조무래기들과 싸울 필요가 없어졌다.

돌발사건으로 좌충우돌하는 캐릭터들

이벤트나 전투 등에서 캐릭터의 치밀한 움직임에 주목하자. 전투는 물론, 메인이 되는 이벤트는 모두 캐릭터 자신이 필드 내에서 활약하는 배우와 같이 드라마틱한 대사와 모션을 보여준다.

지금까지의 화면 사진을 보면 알 수 있겠지만 '포포로크로이스 이야기'의 캐릭터들 모두는 애니메이션에서나 볼 수 있는 표정, 즉 상황에 따라 감정을 분명하게 드러내는데 특히 이것은 전투신에서 돋보인다. 돌연 왕국을 습격한 가미가미 대왕의 공격에 좌충우돌하는 장면이나, 이벤트 신은 물론 일상생활에서의 자질구레한 장면까지 캐릭터들의 풍부한 표정 연기가 볼 만하다. 또한 피에트로 왕자에게 600개가 넘는 캐릭터 패턴이 설정되어 있다는 것도 놀랄 만하다



600개 이상의 캐릭터 패턴에서 펼쳐지는 다채로운 표정 연출, 일류 애니메이션 스탭진에 의해 창조된 모험 이야기가 아름다운 명작만화에서 느낄 수 있는 감동을 전해준다

스토리를 연출하는 치밀한 그래픽

조금 큼지막하게 묘사된 캐릭터들이 이벤트에서 보여주는 다양한 액션과 이벤트중에 육성으로 처리되는 대사 또한 이 게임에 있어 빼놓을 수 없는 매력적인 요소라고 할 수 있다.

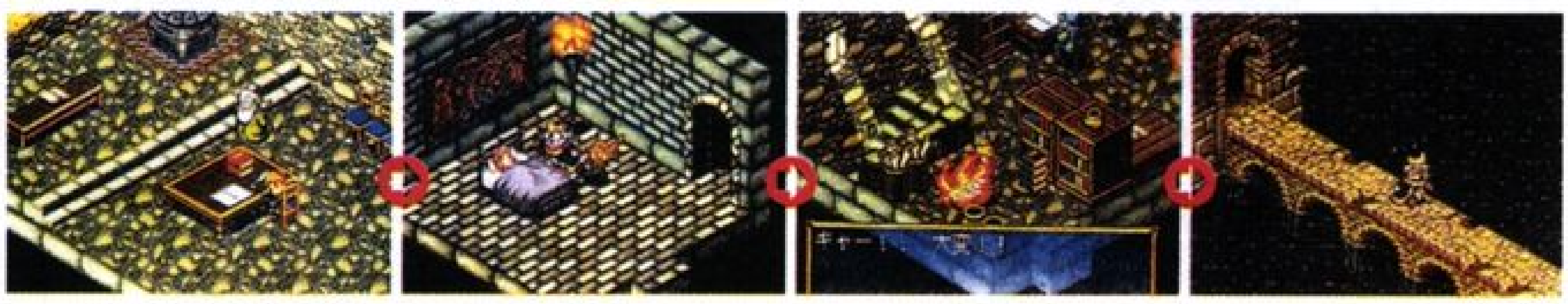
검과 마법의 환타스틱 월드

캐릭터로의 감정 이입은 RPG를 플레이함에 있어 결코 빼놓을 수 없는 포인트이다. 캐릭터가 매력적이면 매력적일 수록 모험이 더 흥미로워지는 것은 당연한 일이다. 이 게임은 여성 유저들이 좋아할 만한 귀여운 스타일의 캐릭터와 대사에 반응해 변하는 표정, 다양한 액션 패턴 등은 다른 RPG에서는 볼 수 없었던 것들임에 틀림없다.

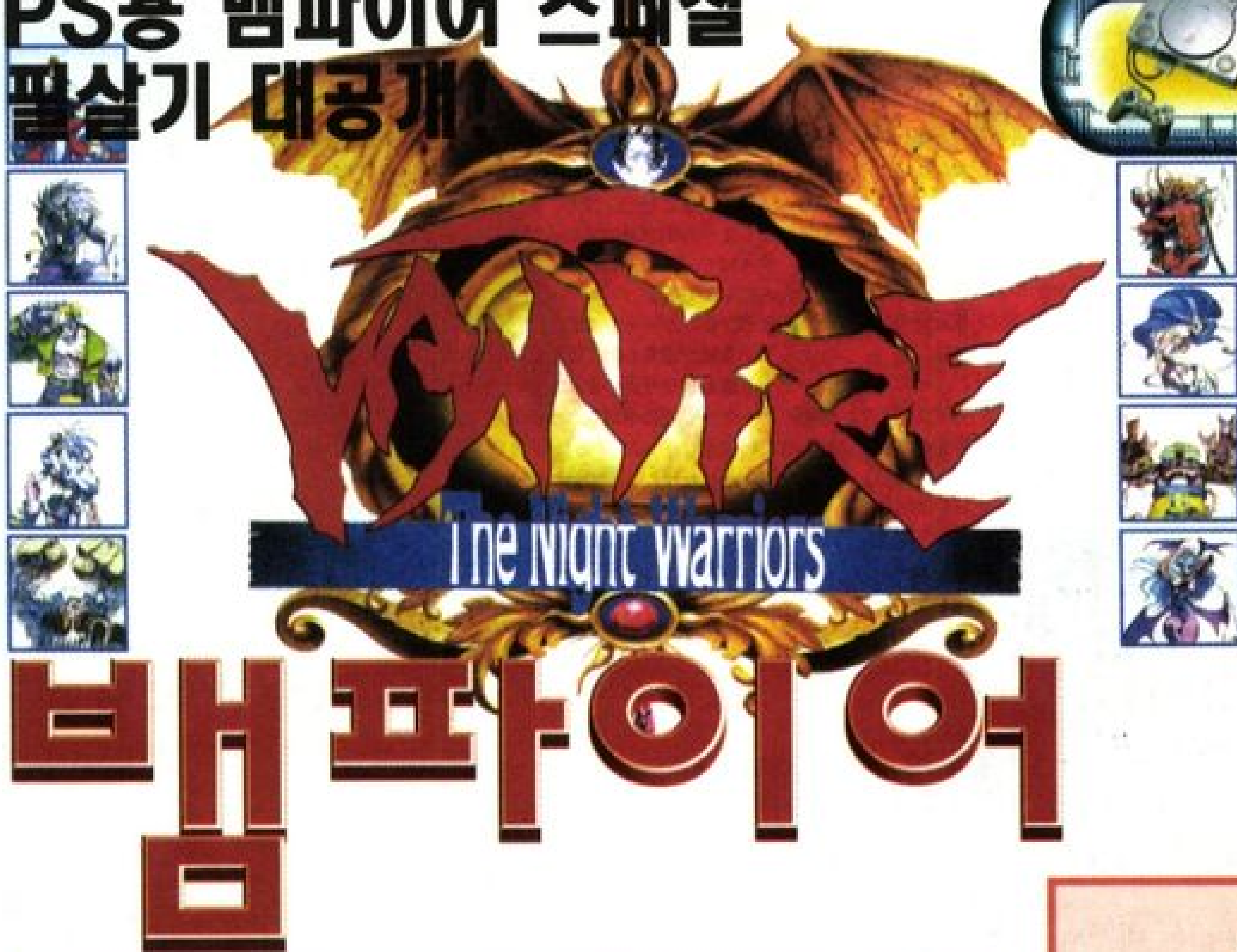
용어 해설
핀 포인트(Pin Point): 상황이나 사건이 전환되는 부분



오프닝이나 스테이지가 나뉘어질 때 요소 요소에 PS만의 동화재생 기능이 발휘된 애니메이션이 삽입된다. 핀 포인트에 삽입된 이러한 애니메이션은 스토리를 더욱 생동감있게 해준다



PS용 뱀파이어 스페셜 필살기 대공개!



뱀파이어

장 르	격투액션	발매일	96년 봄 예정
제작사	캡콤	가 격	미 정

PS로 뱀파이어가 이식된다는 발표가 있은 후 1년이 지난 지금, 그동안 베일에 싸여 있던 PS 뱀파이어의 제작 상황이 드디어 그 모습을 드러냈다. 올 봄으로 발매 윤곽이 잡히면서 완성을 눈앞에 두고 있는 뱀파이어. 이번호에서는 실제 플레이할 수 있는 버전을 통해 입수된 스페셜 필살기를 화면사진과 함께 공개한다.

새턴 흡혈귀 사냥꾼 VS PS 흡혈귀 경합

뱀파이어가 PS로 이식된다는 소식을 듣고 PS를 구입한 유저가 있을 정도로 아케이드에서의 뱀파이어 위력은 실로 대단했다. PS용 뱀파이어 이식 발표가 있은 후 여기까지 오는 동안 아케이드에서는 후속작으로 '뱀파이어 헌터'가 발매되고 그 최신작은 다시 새턴으로 이식이 결정되는 등 끊임없이 분주한 작업이 진행됐다.

일부 팬들 중에는 '뱀파이어 헌터'가 PS가 이식되면 좋을텐데라고 생각하고 있는 유저도 틀림없이 있을 것이다. 하지만 PS는 끝까지 '뱀파이어'를 고수할 것이다. 다만 한가지 유감스러운 점이 있다면 발매일이 새턴쪽보다 늦다는 것. 하지만 이러한 우려를 커버할 수 있도록 PS는 몇배의 정성을 들여 아케이드의 박진감 연출에 고심하고 있다고 하니 발매 후에는 새턴쪽과의 흡혈귀 경합은 당분간 계속될 것으로 예상된다.

각 캐릭터들의 개성을 파악하자

수많은 애니메이션 패턴을 캐릭터 하나하나에 주입시켜 압도적인 약동감을 갖게 하는 뱀파이어. 화려한 비주얼 다음으로 뱀파이어 매력을 꼽는다면 실제 플레이시 유저가 느낄 수 있는 파격적 특징이 캐릭터마다 치밀하게 설정되어 있다는 점이다. 스스로 조종하는 캐릭터의 특성을 충분히 이해하지 않고서는 완전한 뱀파이어의 묘미를 체험할 수 없다.



방어나 점프를 하지 않고 장풍계나 기본기를 이용해 가드한다

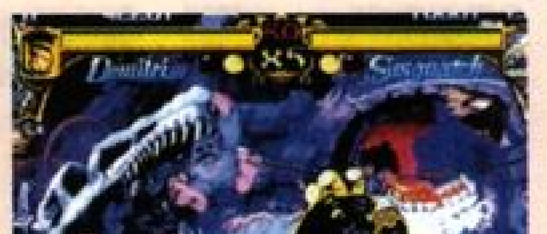
절묘한 타이밍의 필살기로 위기를 모면하는

데미트리 멕시모프



PROFILE

100년 동안의 긴 잠에서 깨어난 흡혈귀 데미트리는 자신을 노리는 무리가 있다는 것을 눈치채고 그 정체를 파헤치려한다. 전부터 암흑속의 귀공자로 불리는 그는 마법의 세계를 뒤흔들어 놓을 만한 위력을 가지고 있다



스페셜 필살기 미드나잇프레저. 상대를 움켜쥐고 공격을 가한 후 기본기로 연타해 데미지를 주는 기술. 스페셜 필살기는 화면 아래 설정돼 있는 스페셜 게이지가 가득할 때 사용할 수 있다

타고난 스피드감으로 상대를 약올리는

가론



PROFILE

달빛 아래에서는 인간이 아닌 모습으로 둔갑한다. 자신의 흉악한 모습을 혐오하고 있으나 그래도 유일하게 그를 위로하는 것은 누구에게도 지지않을 만한 막강한 파워를 가졌다는 것이다.

크라임 레이저는 상대의 장풍계 공격에 위력을 발휘하며 대공 공격으로서도 상당히 중요한 필살기





악점을 노려 일격에 승부를 거는

빅터 본 가르덴하임

PROFILE

광기를 가진 과학자는 자신의 손으로 생명을 창조하고 죽어갔다. 그리고 남겨진 생명은 빅터. 죽은 아버지는 자식으로서 그리고 생명으로서 빅터를 인정해 줄 것인가! 빅터는 계속 싸우고 있다. 죽은 아버지에게 인정받는 그 날을 위해…



선더 블레이크는 신체 내에 축적한 전기를 한번에 방출시켜 상대를 공격하는 스페셜 필살기. 커맨드 입력을 조금만 변경시키면 전방뿐만 아니라 후방으로도 동시에 전류를 방출할 수 있다



주술의 힘을 빌어 공격을 봉인시키는

아나카리스

PROFILE

위대한 왕은 관속에서 자신의 몸에 사용했던 황금의 가면과 붕대를 원하는 대로 조종할 수 있는 능력을 얻어, 죽음의 연못에서 회생한다. 자신 스스로 파멸의 길을 선택한 과오를 정당화 시키며 자신이 또다시 일어설 번영의 그 날을 꿈꾼다.



아나카리스의 스페셜 필살기인 파라오매직. 하늘로부터 커다란 관을 낙하시킨다. 번개, 불꽃, 물을 이용해 저주를 퍼붓는 공격으로 최후에는 거대한 관에 얻어맞아 쓰러진다



변칙적인 전법의 일인자

자벨 자록

PROFILE

어린이들로부터 열광적인 지지를 얻고 있는 음악가. 대량학살을 감행하고 자신의 목숨까지 끊어버린 자벨. 그로부터 20년이 지난 어느날 밤, 그의 사체가 무덤 속에서 홀연이 나타나 요괴 마왕과 계약을 맺는다.



스페셜 필살기인 데스볼테이지. 전류를 모아 상대를 공격하는 필살기로 지상과 공중, 어디에서나 실행 가능하다는 것이 강점이며 공중 대쉬와 조화롭게 사용하면 위력이 증가된다



적중 판정의 변화를 확실히 익히자

페리시아

PROFILE

본래 그녀는 인간이 아니었다. 박해의 나날을 보내던 중 그녀는 자신과 같은 피를 갖은 동료들을 구해 자신의 외로움을 달래려고 한다. 그러기 위해 그녀가 선택한 것이 가수로서의 명성이었다.



댄싱플러쉬는 몸을 동그랗게 만들어 상대에게 굴러가 상대의 몸을 타고 올라가면서 공격해 상대의 체력을 빼았는 스페셜 필살기. 하지만 최초의 공격을 상대가 피하면 그대로 종료되는 결점이 있다



모리간 엔스런드

격투 기술도 아름다울 수 있다

PROFILE

꿈을 꾸지 않게 된 사람들. 몽마의 종족도 모리간 대에서 끊기고 말 것인가! 하지만 그녀는 고민하지 않는다. 현재 이 순간 자신만 즐거우면 된다.



기본기에 따라 표시된 히트 마크가 감소하기 전에 그 보다 위력이 큰 기본기를 사용하면 간단하게 연속기를 쓸 수 있다. 약→중→강 순의 흐름이 보편적이다



칼을 이용한 공격이라면 나를 당할 자 없다!

비샤몬

PROFILE

비샤몬의 몸은 갑옷의 주술에 걸리면 자신의 의지대로 행동할 수 없다. 갑옷에 의해 조종당해 피를 찾게 되고 그러기 위해 칼을 사용한다. 그는 지금도 희망을 버리지 않고 완전히 마비되지 않은 이성의 힘이 되돌아 오기를 기다리고 있다.



거대한 팔을 앞으로 뻗어 상대를 우악스럽게 비틀어 버리는 스페셜 필살기인 「귀신목틀기」

타 격투액션에 추종을 불허할 PS용
철권2



장르	격투 액션
제작사	남코
발매일	96년 3월 29일
가격	5,800엔

발매일을 눈앞에 두고 막바지 작업에 들어간 남코 · 정말 뭔가를 보여주려는 듯 막판까지 핫 뉴스로 일관해 철권 팬들의 가슴을 설레게 한다.
이번호에서는 PS용 오리지널 모드와 캐릭터들에게 새롭게 추가된 신기술과 그들이 활약하게 될 스테이지를 전면 공개한다. 추가된 신캐릭터 「카자마 준」과 「레이 우롱」으로 더욱 새로워진 「철권2」의 진면목을 감상하자.

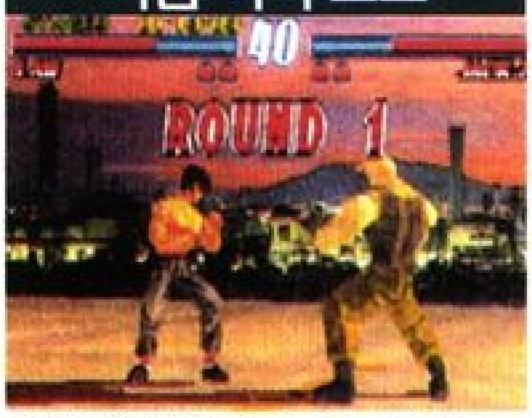


「철권2」의 신모드와 캐릭터 신기술 대공개

철권2 에 탑재된 5개 모드

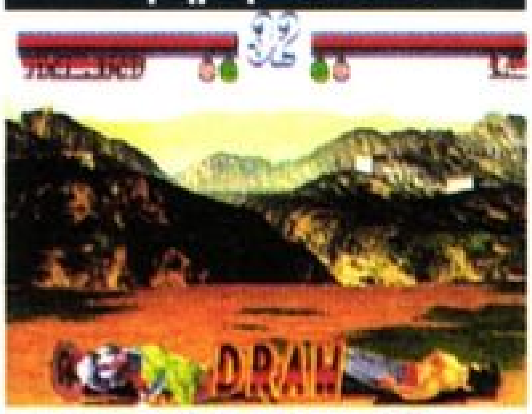
PS용 '철권2'의 모드는 서바이벌, 타임어택, 팀 배틀로 3개의 모드가 추가됐다. 팀 배틀은 최대 8인까지 팀을 구성해 싸워나가는 방식이며 서바이벌 모드는 하나의 체력 게이지로 어느정도 잘 싸워나가는지 시험하는 모드. 타임어택은 클리어까지의 타임을 경쟁하는 모드이다. 이번호에는 지난호에 소개됐던 대전 모드와 팀 배틀 모드를 제외한 나머지 3개의 모드를 소개한다.

타임 어택 모드



클리어까지의 타임을 경합하는 모드. 시간낭비를 줄일 수 있는 패턴을 개발하자!

아케이드 모드

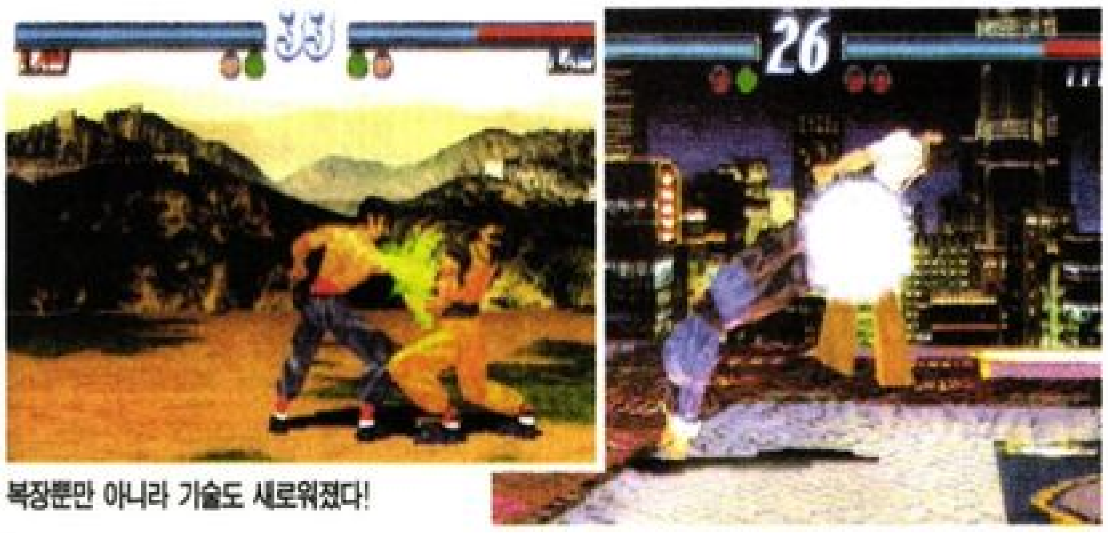


아케이드용 '철권2'와 완전히 똑같은 모드. 우선 이 모드부터 시작해 보자

서바이벌 모드



하나의 체력 게이지로 얼마나 오래 버틸 수 있는지 시험하는 가혹한 모드



복장뿐만 아니라 기술도 새로워졌다!

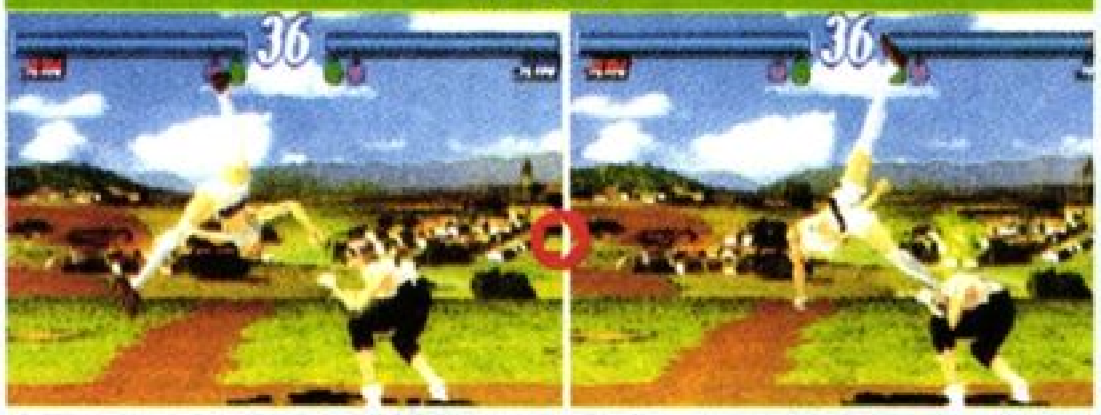
캐릭터의 신기술도 놓칠 수 없는 포인트

'철권2'에서 새로워진 것은 시스템만이 아니다. 캐릭터의 기술도 모두 수정, 변경됐다.

이번에 주요 골자가 되는 변경점은 새로워진 콤비네이션 기술이 많이 추가되었다는 것이다. 통상기의 조합으로 이루어지는 콤비네이션 기술은 상대의 의표를 찔러 빈틈을 노리는 기술이다. 또한 전작에도 있었던 10단 콤보가 각 캐릭터마다 추가되어 있다. 이와 같은 콤보들은 도중에 버튼 조작으로 행동 패턴을 바꿀 수 있다. 상대의 공격들은 예측하기 어렵기 때문에 방어 역시 힘들어졌다고할 수 있다. 하지만 반대로, 일발역전의 좋은 찬스를 노릴 수도 있게 된 것이다.

에커라지컬 화이터 카자마 준

류운추



날렵한 몸매를 가지고 있는 만큼 다이나믹한 발차기를 보여준다

슈퍼 플리스

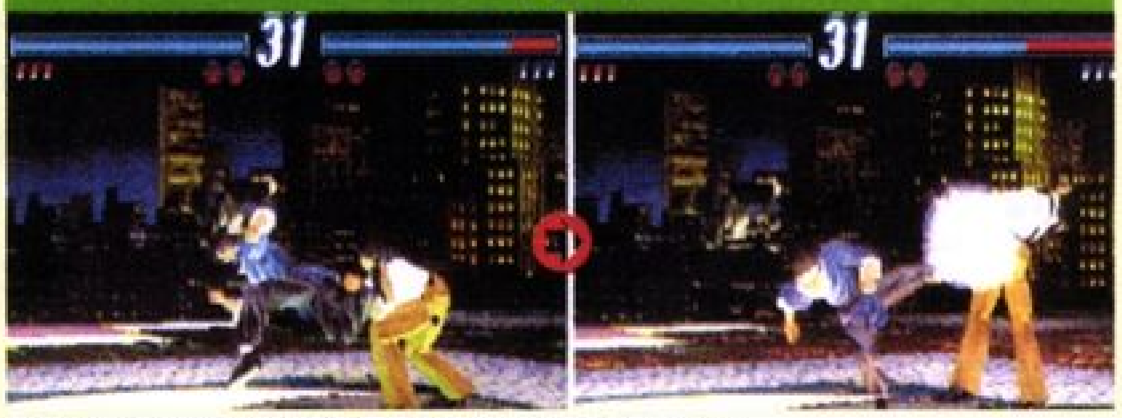
레이 우룽

후소연무



다리 부분을 도려낼 듯한 날카로운 킥에서 상단차기로 이어진 기술

고류퇴



뒤돌려 차기의 2연발. 스피드가 너무 빨라 눈으로 파악하기 곤란할 정도

독자적인 권법을 사용하는 레이 우룽은 홍콩 국제경찰 중에 가장 뛰어난 능력을 발휘하는 수사관. 죽은 동료의 뒤를 이어 마피아 자금유출의 비밀을 추적, 마피아와 카즈야가 연루되어 있는 것을 눈치채고 대회에 참가한다.

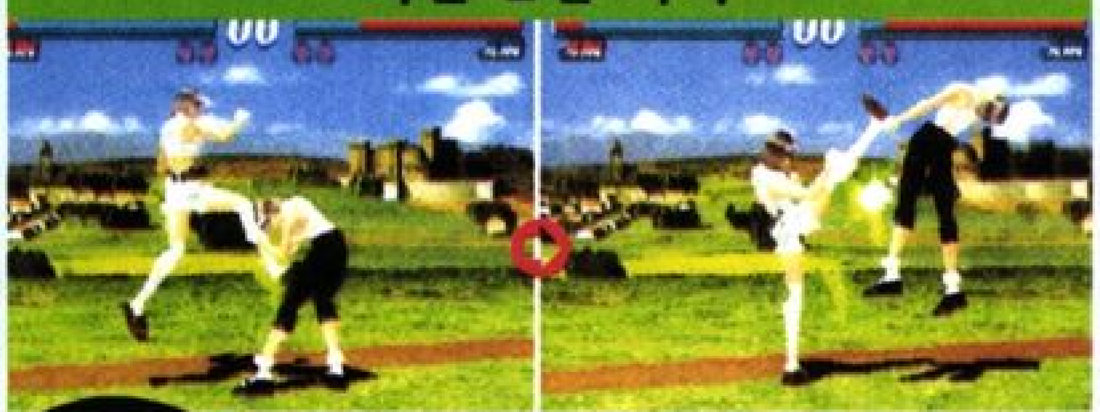
독자적으로 창출해 낸 권법에는 상단과 하단이 연결되는 기술이 많다. 교활한 면이 있긴 하지만 기술의 스피드나 파워는 상당하다.





다운된 것처럼 보이지만 이것도 일종의 기술

자운 2단 차기



점프 2단차기는 기술이 나오는 스피드가 빠르며 사용하는 모습도 꽤 근사하다. 하지만 준의 기술은 대체로 스피드는 좋지만 위력은 그렇게 대단하지 못하다



풍문가에서 대대로 전해지는 '풍간류고무술'을 사용한다. 자연보호단체인 W.W.W.C의 동물 밀수 감시관인 그녀는 동물을 밀수하는 카즈야를 체포하기 위해서 대회에 참가. 카즈야를 둘러싸고 있는 마력의 힘에서 그를 해방시키려 한다. 화려한 겉모습만큼이나 그녀가 연출하는 기술 또한 화려하며 스피드도 뛰어나다. 사진으로 보는 것처럼 뛰어난 스피드의 연속기는 신기에 가까울 정도.

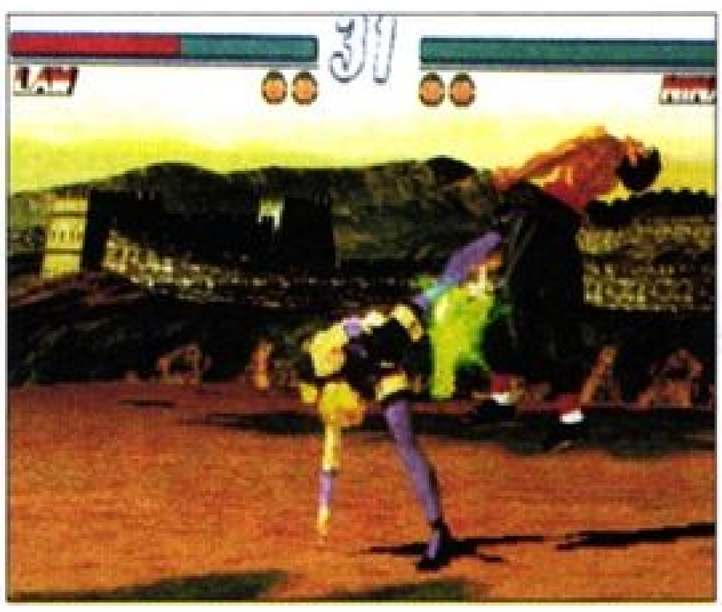


준에게도 되받아 치는 기술이 있으며 변화무쌍한 공격을 주특기로 한다

7인의 캐릭터 스테이지 소개

전작에서는 격투 스테이지가 랜덤으로 정해져 있었지만 이번 '철권2'에서는 캐릭터마다 고정된 스테이지를 갖게 된다. 여기에서는 그 중 7캐릭터의 스테이지 화면 사진을 공개한다. 이외에도 나무판자로 이어진 실내나 스포트라이트가 번쩍거리는 교회 안 등 다양한 스테이지가 준비되어 있으며 전작의 피지섬도 여전히 등장한다.

또한 스테이지가 각 캐릭터마다 고정된 것처럼 BGM도 고정되게 된다. 즉 전작에서는 BGM의 덕을 보지 못했던 캐릭터들도 이번 「2」에서는 독자적인 배경음악을 갖게 됐다. 이 BGM들은 모두가 저마다 경쾌하고 근사한 것들 뿐이라니 PS용이 발매되면 찬찬히 음미해 보는 것도 좋을 것같다 .



로우 스테이지

스테이지 뒤는 산으로 둘러싸여 있으며 산위에 석조 건조물들이 보인다. 지면은 부분적으로 잔디가 깔려 있는 곳도 있지만 대부분 흙으로 되어 있다. 사진은 니나가 로우에게 디바인 캐논을 히트시키는 순간.



폴 스테이지

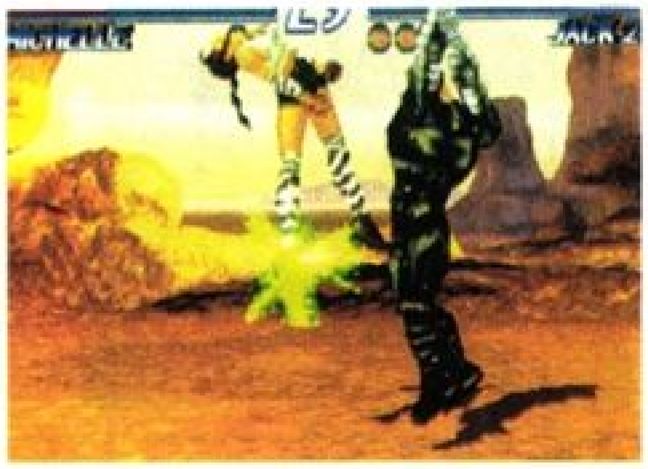
뉴욕의 고층건물들이 보이는 폴의 스테이지 바닥은 검은 문장과 별모양의 송판으로 이어져 있다. 사진은 폴이 킹에게 붕권을 깨끗하게 한방 먹이는 장면.



요시미츠 스테이지

지금까지의 격투 게임에서는 볼 수 없었던 숲속이 요시미츠의 스테이지로 PS용 '철권'의 오프닝에서 보았던 울창한 대나무숲을 연상케 한다.

사진은 레이가 요시미츠에게 후소연무를 히트시키는 장면.



미셸 스테이지

괴상한 형태를 한 암석 기둥이 여기저기 돌출해 있는 미셸의 스테이지는 기분 탓인지 지면도 다른 스테이지보다 딱딱해 보인다.

사진은 잭2가 브라보나클로 미셸을 공중으로 날려버리는 장면



레이 스테이지

홍콩(?)에 있는 빌딩 옥상이 레이의 스테이지로 해가 기울었지만 화려한 네온사인이 근사한 조명이 되어준다.

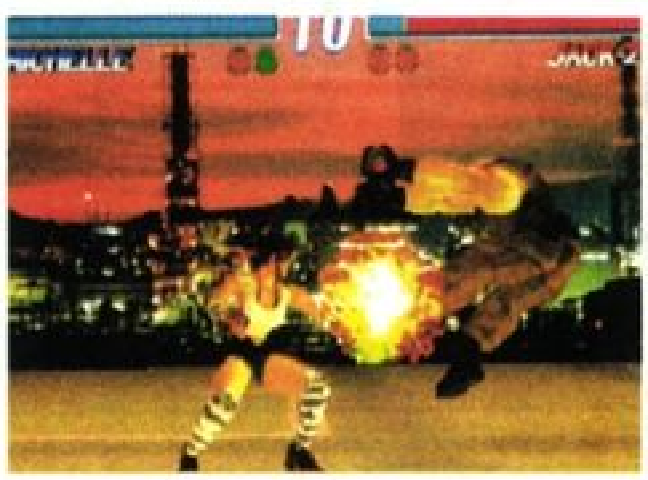
사진은 레이에게 이긴 헤이하치가 승리포즈를 취하고 있는 장면. PS용에서도 승리포즈를 선택할 수 있을까?



준 스테이지

레이 스테이지와는 정반대로 선명한 자연조명 태양으로 산뜻한 기분이 되는 스테이지로 발밑은 모두 꽃밭이다. 결국 꽃을 밟으면서 싸운다는 얘긴가?!

사진은 헤이하치가 준에게 귀신권을 히트시키는 장면.



잭2 스테이지

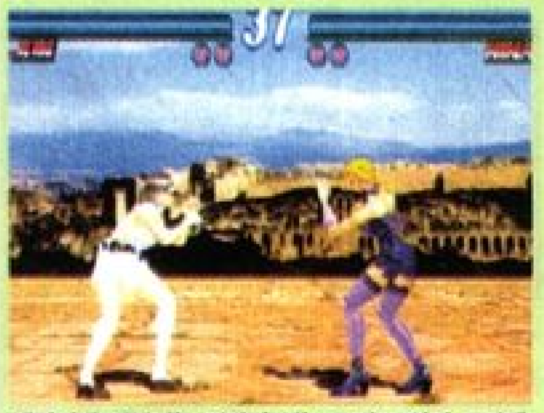
공업지대가 자크2의 스테이지. 여기저기서 반짝거리는 빛들이 마치 보석과 같다. 잭2의 정체가 로봇인 것을 생각하면 배경이 아주 딱 들어맞는 것같다.

사진은 미셸이 자크2에게 질보장권을 히트시키는 순간.

「철권2」에 추가된 시스템 검증!

「철권2」의 게임 시스템이 대폭 변경됐다. 특히 쓰러졌다가 다시 일어서는 공격 스피드도 전작에 비해 빨라져 보다 전략적으로 되었으며 옆으로 굴러 일어서는 동작 등이 추가된 사실도 특이할 만하다.

또한 캐릭터에 있어서는 상태의 펀치나 킥을 붙잡아 던져버리는 역공 기술이 추가되어 전작보다 탄력있는 대전이 될 것같다.

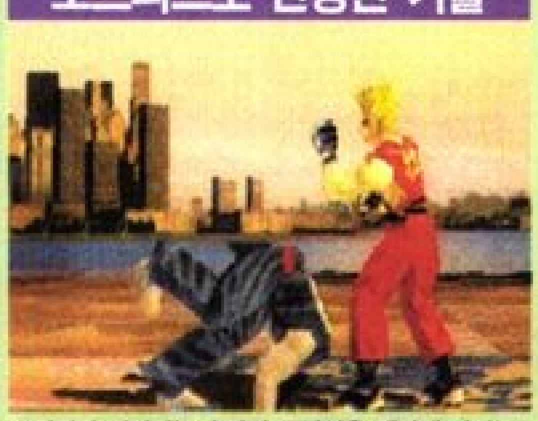


캐릭터에 있어서는 되받아 치는 공격도 있어 그렇게 간단하는 이길 수 없게 됐다

쓰러졌다 일어나는 시스템도 개량!

쓰러졌다 다시 일어나는 시스템은 근본부터 개량되었다고 할 수 있는데 우선 전작과 크게 다르다는 느낌을 받게 되는 것은 쓰러졌다 뛰어 오르는 스피드가 확실하게 빨라졌다는 것이다. 이에 따라 궁지로 몰아붙치는 추격타는 그렇게 간단하게 먹혀들지 않으며 일어서는 순간 공격을 당하는 일은 감소하게 될 것이다. 물론 이 조작은 전작과 같이 간단한 것이어서 전작을 플레이한 사람이라면 손쉽게 마스트할 수 있을 것이다.

초스피드로 변경된 기술



쓰러졌다 일어서는 순간의 공방전은 대전에 있어 상당히 중요한 부분으로 어떻게 일어설까하는 점을 염두하며 대전하는 것이 중요하다

측전해서 일어나는 기술 추가

상대의 추격타로 궁지에 몰렸을 때 앞구르기와 뒤구르기, 측전으로 피할 수 있게 됐다. 이것에 의해 쓰러졌다 일어서는 행동 패턴이 증가되어 지금까지보다 그 선택폭이 훨씬 넓어졌다. 위의 세가지 기술을 혼합해서 적절히 사용하면 상대에게 자신의 행동을 파악하지 못하게 하는 페인팅 방어가 가능하다.



지금까지의 「철권」에서는 앞구르기와 뒤구르기밖에 없어서 상대에게 자신의 행동이 감지되기 쉬웠다

캐릭터에 따라서는 역습 기술도 가능!

캐릭터에 따라서는 상대의 펀치나 킥을 붙들어 그대로 날려버리는 역습 공격이 추가되어 어설프게 손을 내밀면 순식간에 공중을 날고 있는 자신을 발견하게 될 것이다. 때문에 상대의 빈틈을 이용해 순간적으로 히트시킬 수 있는 테크니컬한 기술이 필요하다.

또 이번호의 사진화면에서는 공개되지 않았지만 던지기 기술에 걸려들어도 피할 수 있는 방법이 있다고 한다.

앞에서 설명한 2가지 기술을 보면 알 수 있겠지만 '철권2'에서는 일방적으로 공격을 당해 패하는 일이 없도록 시스템 완성도가 높아졌다. 때문에 얼마나 상대의 심중을 꿰뚫어 테크니컬한 공격을 시도할 수 있는냐에 따라 승패가 좌우될 것이다.

새롭게 추가된 역공 기술을 능숙하게!



캐릭터에 따라서는 상대의 공격을 막아 그대로 던져버리는 것도 가능하다





장르	격투액션
제작사	컬처브레인
발매일	96년 봄 예정
가격	미정

10년전 아케이드용으로 인기를 모았던 「비룡의 권」시리즈가 PS로 등장한다. 전설적인 게임이라고 불러도 손색이 없을 정도로 캐릭터나 기술면에 있어 정통성을 자랑한다.

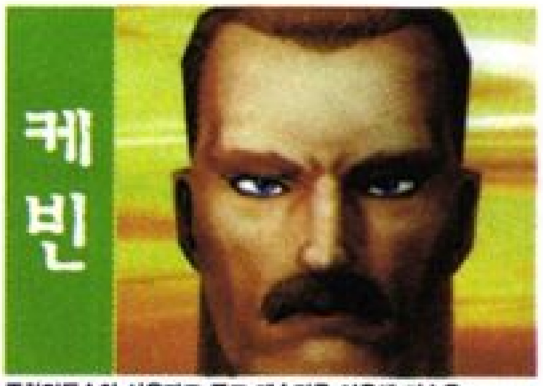
3D격투로 부활한 비룡의 권

「비룡의 권」이라고 외치는 육성 장면이 인상적이었던 전작 시리즈가 이번 PS용에서는 3D의 힘을 빌려 환상적인 배틀로 부활했다. 봄 발매를 앞두고는 있지만 조금 실망스러울 정도로 공개된 정보가 미흡하다. 하지만 캐릭터들의 데이터가 거의 전면 공개되었으니 나름대로 전체적인 윤곽을 미리 상상해 보는 것도 재미있을 듯하다.

공개된 자료에 따르면 특정 격투 기술 사용시 표출되는 약점이나 강력한 데미지를 주는 필살기 등은 대체로 전작에서 계승된 형태로 재현된다. 한편 새롭게 추가된 카운트 공격으로 인해 각 캐릭터들의 액션은 보다 파워풀하게 진화되었다.

캐릭터 완벽 대공개!

암흑의 지배자 대마신의 부활을 꾀하는 용의 송곳니. 그것을 저지하기 위해 싸우는 용전사들. 어둠이 깔린 깊은 못속에서 격투가들의 검은 그림자는 끝임없이 엄습해 오고 드디어 눈앞에는 격투 대회의 초대장이 날아드는데…



종합격투술의 사용자로 주로 레슬링을 이용해 기술을 구사한다. 상대 캐릭터의 행동을 예견하는 능력이 탁월하다



권신관공수의 사용자로 맨주먹에서 나오는 일격필살이 무서운 위력을 발휘한다



용전사의 리더인 황금용의 화신. 소림사 대가의 명성만큼 권법에 있어서도 타의 추종을 불허한다



대부호인 중국화교의 딸로 소림사 권법과 호엽권을 복합해 자신만의 독특한 권법을 창출했다



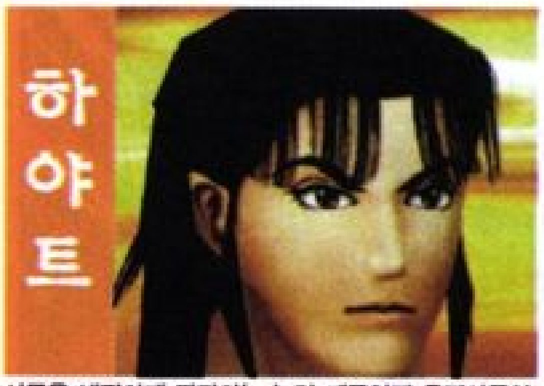
이기기 위해선 수단과 방법을 가리지 않는 공포의 격투가로 그가 구사하는 지쿤드 역시 그의 얼굴만큼이나 무시무시하다



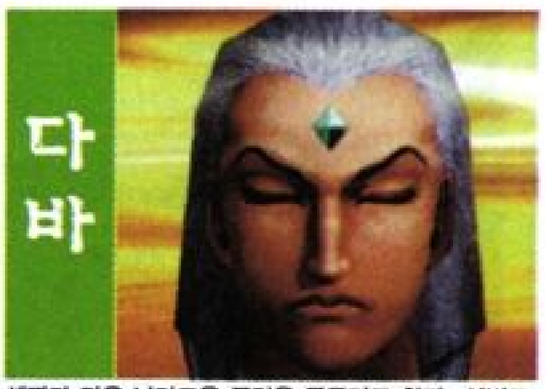
성별이 불분명. 외모에서 풍기는 것처럼 기괴한 사이버 인술을 사용한다



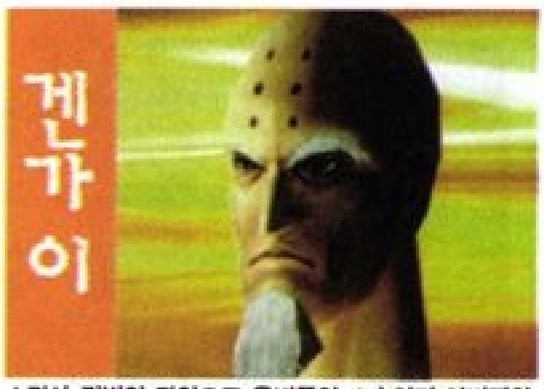
미해군식 머셜 아츠를 주특기로 한다. 외모에서 풍기는 것처럼 강력한 파워를 자랑한다



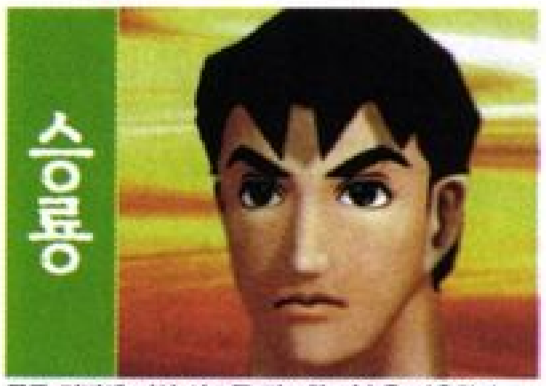
사물을 냉정하게 판단하는 능력 때문인지 용전사들의 신임을 얻어 참모역을 담당하고 있다



채찍과 같은 날카로운 공격을 주특기로 한다. 성별도 국적도 모두 베일에 싸여있는 정체 불명의 격투가



소림사 권법의 달인으로 용비들의 스승이며 아버지와 같은 존재



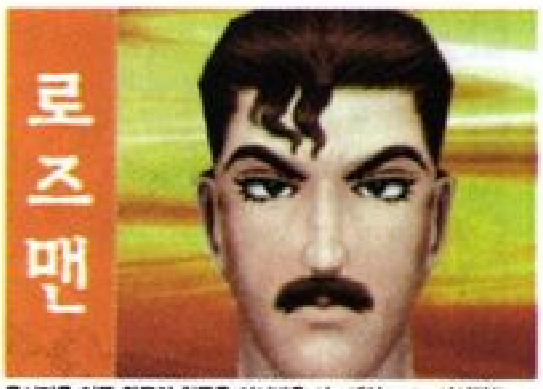
중국 권법에 머셜 아츠를 믹스한 기술을 사용한다. 나이는 15세로 용전사 중에는 최연소자



국적은 스웨덴이며 머셜 아츠의 달인. 여성으로서는 놀랄만한 파워 기술을 구사한다



홍류합기유술을 사용해 닥치는대로 부숴버리는 과격한 여성. 하지만 평상시에는 내성적인 편으로 수줍음을 타기도 한다



유서깊은 영국 왕족의 혈통을 이어받은 사교계의 보스. 사이킥(Psychic/정신의, 심령의)능력을 이용한 복싱을 주무기로 한다

전작과 게임이 안되는 파워 업 버전

기동전사건담 Ver2.0

장 르	3D슈팅	발매일	96년 3월 예정
제작사	반다이	가 격	6,800엔



드디어 발매일을 눈앞에 두고 'Ver 2.0'이 마무리 단장에 들어갔다. 이번호에서는 지난호에 이어 스테이지 8부터 14까지, 작렬하는 메인 전투와 함께 새로워진 Ver 2.0의 가능성을 살펴보았다



CG무비는 모든것을 일신해 새로워진 시츄에이션에서 명장면을 재현한다

CG무비는 더욱 다이나믹하게

스테이지 오프닝이나 클리어 후에 흐르는 CG무비도 눈에 띄게 퀄리티가 높아져 더욱 박진감 넘치게 전개된다. 제작진의 말에 의하면 시간과 내용이 전작의 20배 정도 파워 업해 확실한 변신을 시도했다고 한다. 건담 팬이 아니더라도 이번 CG무비는 누구나 감탄사를 연발하게 될 거라고 하는데…

콕 피트 각부의 명칭과 역할

①라이프 게이지 건담의 총체적인 내구력이 표시되며 적에게서 공격을 받으면 감소하고 게이지가 없어지면 게임 오버된다.

②웨폰 인디케이터 현재 장비하고 있는 무기가 표시된다. 만일 전투중에 오퍼레이터(OPERATOR/통신수)부터 통신이 들어올 때에는 여기에 상대의 얼굴이 나타난다.

③라이플 파워 게이지 빔 라이플의 잔탄이 표시된다. 사격으로 인해 게이지가 제로가 되어도 일정시간이 지나면 완전 회복된다.

④사이드 바 게이지 일종의 경고등으로 라이플 등의 무기를 장착한 적 캐릭터에 대응해 깜빡거리며 파일럿에 주의 신호를 보낸다.

⑤미노프스키 입자의 농도 게이지 레이더의 능력을 저하시키는 미노프스키 입자의 농도가 표시된다. 미노프스키 입자는 기후가 고르지 않은 장소일 수록 농도가 높다.

⑥조준 빔 라이플과 하이퍼 바즈카의 조준. 다른 무기는 플레이어 기체가 향하고 있는 방향밖에 공격할 수 없다.

⑦레이더 자기를 중심으로 적의 위치를 점으로 표시해 준다. 플레이어 기체의 상하 방향에 있는 적은 다른 색깔로 위치를 알려준다.



⑧적 경보 시스템 플레이어의 시야 밖에 있는 적이 무기를 장비할 때에는 붉은색으로 변한다. 표시는 오른쪽이 앞, 왼쪽이 뒤, 아래쪽이 플레이어 기체의 바로 아래에서 표시된다.

⑨스피드 미터 건담의 이동 속도가 초침으로 표시된다. 전진 중에는 미터의 붉은 부분이, 후진 중에는 청색 부분의 바늘이 움직인다.

⑩버니어 게이지 지상에서의 점프에 필요한 버니어 사용 가능 시간을 표시해 준다. 감소한 게이지는 지상에서 대기하는 것에 의해 회복된다.

⑪컴퍼스(나침판) 붉은 바늘이 가리키는 방향이(북쪽) 기준이 되어 플레이어 기체의 방향이 표시된다. 플레이어에 따라서는 그다지 필요성을 느끼지 못할 수 있는 계기이다.

⑫고도 게이지 지상 스테이지에서 플레이어 기체가 점프한 고도를 갈색 분분의 상하로 표시. 지상에 있을 때에는 원의 반정도가 갈색이 된다.

⑬무브 게이지 게이지 내의 와이어 프레임이 스크롤하는 것에 의해 실제로 플레이어 기체가 어떤 방향으로 이동하는가를 알 수 있게 해 주는 계기

ST8 쟈브로

샤아 전용 즈코크와의 사투

쟈브로의 우주선용 독 내부를 무대로 싸우는 스테이지로 이번의 아카이는 천정에 붙어 이동할 수 있게 되었다. 또 건물이나 장애물이 많이 설정되어 거기에 올라타거나 숨거나 하면서 공격할 수 있다. 보스 샤아 전용 즈코크는 상당히 세밀한 부분의 액션까지 재현되었으며 클리어 후의 CG무비에서는 샤아 전용 즈코크가 메가 입자포로 암반을 파괴하면서 철수하는 장면이 들어 있다.



빔을 일격에 쓰러트리고 여유있게 일어서는 샤아의 즈코크. 이때 샤아의 대사는 거의 환상적이라고 하는데…

ST9 비그로

적 순양함 무사이의 맹공을 피해라!

우주로 돌아온 화이트 베이스에 드레인 대위의 인솔하에 캬멜 부대가 습격해 온다. 이 스테이지에서는 지온군의 순양함인 무사이나 릭 돔이 출현한다. 무사이를 공격할 때에는 반교부나 기관부를 노리지 않으면 치명적인 데미지를 줄 수 없다. 보스는 보다 스피드해져, 등장하는 토쿤 소위의 비그로 건담을 포위한 채 고속 이동하며 공격해 온다.



보스인 비그로는 보다 스피드해지고 공격적이 되었다. 이런 비그로와 맞서기 위해서는 빔 사벨의 위력이 필요하다



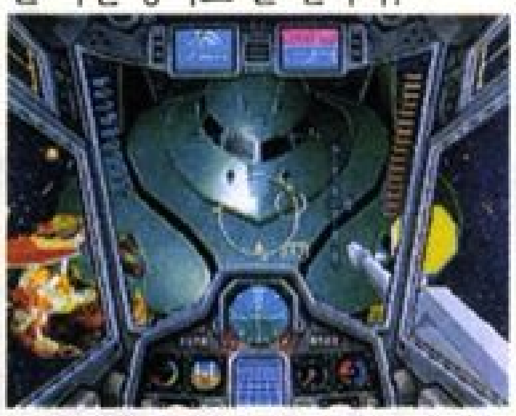
적 순양함 무사이는 다수의 릭 돔이 엄호하고 있으므로 어떻게 해서든지 돌파해 무사이를 공격해야 한다

ST10 솔로몬

스렛거의 특공 이벤트

이 스테이지는 시온군의 우주요새에서 솔로몬을 공격하는 싸움이다. 여기에는 릭 돔이나 무사이 등 많은 적이 출현한다. 물론 최후에는 거대한 MA 빅잠이 출현. CG무비에서는 스렛거가 빅잠에게 특수 공격하는 신이 재현되는데 빅잠에게는 라이플이 효력이 없는 듯하다.

연방군이 솔라레이를 발사하는 장면이 멋지게 CG무비에서 재현되며 이벤트에서 스렛거가 보여주는 육탄 공격도 볼 만하다.



빅 잠은 원작대로 아이필드이기 때문에 라이플은 효과가 없다

ST11 텍사스

텍사스 코로니 내에서 진을 치는 갼

드디어 텍사스 코로니 안에서 갼과 1대 1 승부를 펼칠 수 있게 됐다. 격전장이 되는 코로니 안에는 미노프스키 입자 때문에 레이더는 기능을 상실하고 모래 회오리 바람으로 시야는 최악!

더욱이 텍사스 코로니 안에는 부유기뢰나 지뢰 등의 트랩이 가득하다. 보스는 갼이며 마 크베와의 치열한 대결이 펼쳐진다.



갼은 이쪽의 공격을 피하면서 바싹바싹 접근해 갑자기 사벨을 뽑아 들고 덤벼든다. 적이 접근하면 이쪽도 사벨에서 대항하자



이번 갼은 전작처럼 그렇게 간단하게 쓰러지지는 않을 것이다. 샤아에 이어 강적이 될 듯한데 갼은 전작과 달리 장애물을 이용하거나 실드를 사용하여 플레이어의 공격을 교묘하게 피한다

용어 해설

인디케이터(INDICATOR): 속도 수량 등의 지시기, 계수기(計數器)

파상공격(波狀攻擊): 어떤 공격 목표에 대하여, 물결이 밀려왔다가 밀려가는 것처럼 단속적으로 진행되는 공격

ST12 샤리아블

브라우브로의 총공격이 작열!

앗잠에 이어 「Ver 2.0」의 기대 메카로 브라우브로가 드디어 이 스테이지에서 재현된다. 스테이지 구성은 우선 스테이지 개시 직후에 릭 돔이나 양산형 겔그그를 상대로 싸우게 된다. 아군의 지원기로서는 건 캐논이 등장. 일정시간이 경과하면 샤리아블 대위가 조종하는 뉴 타입 보스인 MA 브라우브로가 출현한다.



뉴 타입 MA의 첫작품으로서 개발된 브라우브로. 원작에서는 어이없게 격파되었지만 「Ver 2.0」에서의 실력은 미지수!

ST13 에르메스

겔그그, 에르메스의 파상공격

이 스테이지의 CG무비는 건담과 에르메스의 만남에 이어 아므로와 라라가 만나는 장면과 여기에 코아 부스터의 세이라, 샤아의 만남도 들어있다. CG무비에서는 건담과 에르메스가 접촉하는 신과 세이라, 샤아, 아므로, 라라 4인이 교차하는 신도 있다.



샤아 전용 겔그그와 에르메스의 파상 공격은 전작 이상으로 강렬하다. 비트에 의한 공격도 무시할 게 못되므로 최대의 난관이 될 듯하다

ST14 아 바오아 쿠

지온군과의 최종 결전

드디어 우주요새 아 바오아 쿠의 최종 결전이다. 릭 돔이나 양산형 겔그그와의 전투 중간에 샤아에 탑승한 지온군이 출현한다. 여기에서 지온그를 격파하면 대망의 엔딩!

CG무비에는 기렌 자비의 최후의 연설 장면, 최후의 지온그와의 전투는 명장면과 대사로 가득 차 있다.



여러대의 릭 돔, 겔그그에 엄호되어 출격한 지온그, 최후의 총공격이 개시된다

Ver 2.0의 가능성

메모리 카드 대응

전작은 메모리 카드 대응이 아니었기 때문에 데이터를 보존해 둘 수가 없었다. 그것이 이번 Ver 2.0에서는 가능해 졌다. 그 덕분에 게임 진행중에 중단하고 싶을 때나 하이스코어를 기록하고 싶을 때 등 데이터를 확실히 보존해 둘 수가 있게 되었다.



전작의 화면, 역시 데이터는 보존해 둘 필요가 있다

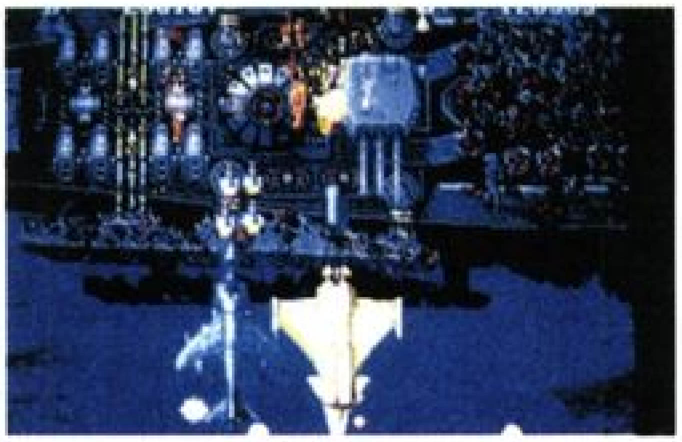
소닉 윙스 스페셜

장 르	슈팅	발매일	96년 4월 예정
제작사	미디어퀘스트	가 격	미정

클리어로 가는 길은 멀고도 험하다?!

절묘한 게임 밸런스와 플레이어의 기체가 쌍엽기라는 점에서 아케이드팬들에게 호평을 받았던 '소닉 윙스' 시리즈. 이미 「2」와 「3」는 네오지오용으로 발매되었지만 이번 PS용 '스페셜'은 단순히 아케이드용을 이식한 네오지오와는 달리 완전한 오리지널 게임으로서 전개된다는 것이 가장 큰 특징이다.

시리즈로 발매된 3개의 작품에서 각각의 오리지널리티를 추출해 적당히 복합하여 새롭게 재창조하는 작업에 열을 올리고 있는 이번 '스페셜'은 시리즈작들의 특징 부분을 살려 게임성을 한층 높였다. 예를 들면 스테이지 구성에는 「3」탄에서 호평받았던 루트 분기제를 채택, 멀티엔딩으로 즐길 수 있게 개량했다. 또한 화면 구성에 있어서는 「1」에서 채택됐던 종스크롤을, 캐릭터는 「3」의 등장 캐릭터를 중심으로 「1」과 「2」의 캐릭터들은 숨은 캐릭터로 등장시키는 등 한마디로 말해 영양가 있는 부분만을 추출해서 하나의 고단백 소프트로 탄생시켰다.

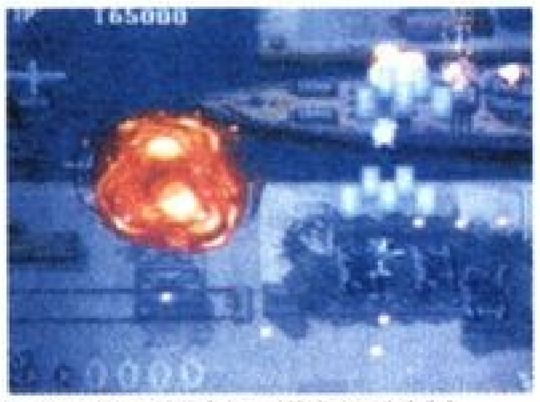


플레이어의 기체는 쌍엽기와 제트기 중에서 선택할 수 있으며 새로운 모드로서 「타임 어택」이 추가됐다.









「1」의 화면 구성인 종스크롤을 채택한 PS용. 「2」와 「3」의 요소도 부분적으로 채택되어 스페셜판으로 탄생됐다

크리처 쇼크

장 르	3D어드벤처 슈팅	발매일	96년 5월 예정
제작사	데이타 이스트	가 격	5,800엔

'아마존호'의 실종

근미래, 수없이 개발된 인공체의 과다로 인해 지구는 파멸의 위기를 맞는다. 코로니 건설에 최적한 별을 찾아 탐험을 떠난 우주선 '아마존호'는 토성 항로 위에서 이상한 촉수를 가진 우주생물에 의해 포위된다. 국제연합은 존웨인 제이슨 사령관에게 조사를 의뢰하지만…

이 게임은 눈앞으로 추격해 오는 다른 혹성 몬스터들을 총으로 대항하는 건 슈팅. 오프닝이나 스테이지 사이의 무비나 던전 안, 또한 슈팅 장면에 이르기까지 모두 3D CG로 구성되어 있다. 마치 던전 그 자체가 몬스터의 체내인 것 같은 착각에 빠지게 하는 공포의 3D 슈팅이다.



각 크리처들에게는 약점이 있어 그 점을 노리지 않으면 결코 쓰러지지 않도록 설정되어 있다



조무래기 적들이라고 방심해서는 곤란하다. 스피드가 상당해 이것들에게 당하면 더 비참한 느낌이 들지도…



이 통로 건너편에는 무엇이 기다리고 있을까! 탑승자들은 모두 무사한 것인지…

용어 해설
크리처 (CREATURE): 창조물, 피조물, 생물, 산물, 소산

캡틴 츠바사 J

장 르	액션 스포츠	발매일	96년 봄 예정
제작사	반다이	가 격	미 정

우정의 팀 플레이로 월드 유스의 영광을!

기존의 축구 게임에서는 볼 수 없었던 다양한 시스템들이 채택되어 현장감 있는 팀 플레이가 펼쳐지는 '캡틴 츠바사 J'.

이 게임의 제일 큰 묘미라고 한다면 필살 슛이나 공중전 등이 원작과 같은 리얼한 액션으로 실현되어 시각적인 즐거움을 준다는 것이다.


테크니컬한 버튼 조작에 따라 누구라도 간단하게 원작 캐릭터와 같은 액션을 취할 수 있다

플레이 중에는 다른 캐릭터의 거리나 위치, 상태를 한눈에 파악할 수 있는 '하이퍼 컨텍트 시스템'으로 11명의 선수가 일체감 있는 팀 플레이를 연출할 수 있게 됐다. 또한 이러한 시스템에 의해 절묘한 테크닉 퍼레이드를 감상할 수 있게 되어 플레이를 더욱 흥겹게 진행시킬 수 있게 됐다. 또한 스토리 모드에서 회화 신으로 바뀔 때에는 이벤트 데모신에 의해 거부감없이 자연스럽게 이어진다.

팀 플레이를 가능하게 한 '캡틴 시스템'은 '업사이드 트랩'이나 4인이 협력하는 특수공격, 슬라이딩 등을 간단한 조작으로 연출할 수 있게 해준다.

단, 찬스를 노려 센스 있는 버튼 조작을 하는 것이 환상적인 특수 공격을 구사하는 제일의 비결이다.


표시 위치와 크기 조절로 화면에서 보여지는 캐릭터외에 자기편 선수들 모습을 쉽게 관찰할 수 있다


니치코가 코치한 대로 집중 슬라이딩을 하고 있는 장면. 팀 플레이도 버튼 하나로 간단하게!

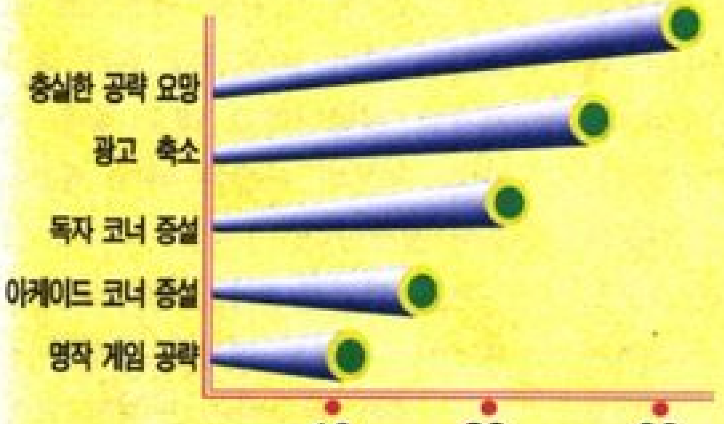
CHAMP Note

알기쉽고 보다 충실한 공략이 가장 큰 바램

챔프는 2개월여에 걸친 애독자 엽서를 통해서 게임챔프의 개선을 바라는 독자들의 바램과 자신이 구입했던 소프트들 및 차세대 기종의 한글화에 대해 조사해 봤다.

1 게임챔프의 개선점은?

기타 의견으로는 게임 파워에 신작 게임 증설(11%), 미니컴보이 소개(9%), 부록을 많이 주세요(7%), 일부 기종에 편중시키지 말자(7%), 금단의 비법 보강(5%), IBM 겜춘장 코너 신설(3%) 등등 좋은 의견이 많이 제시됐다.

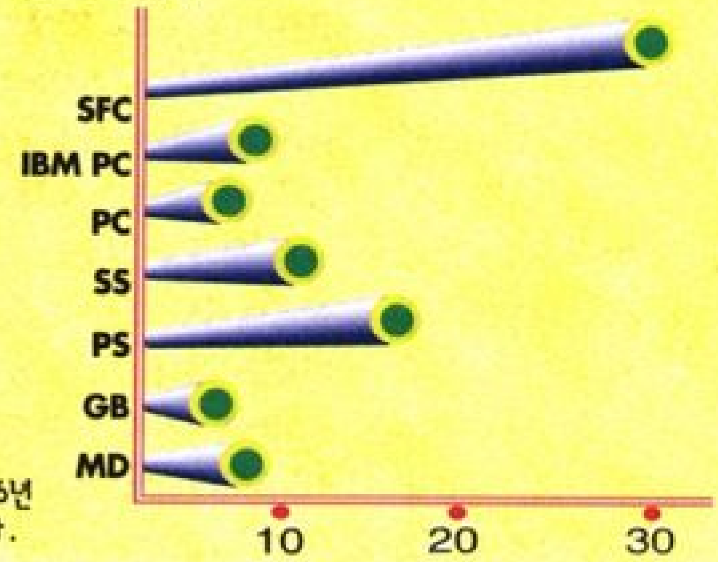


챔프 취재팀의 답

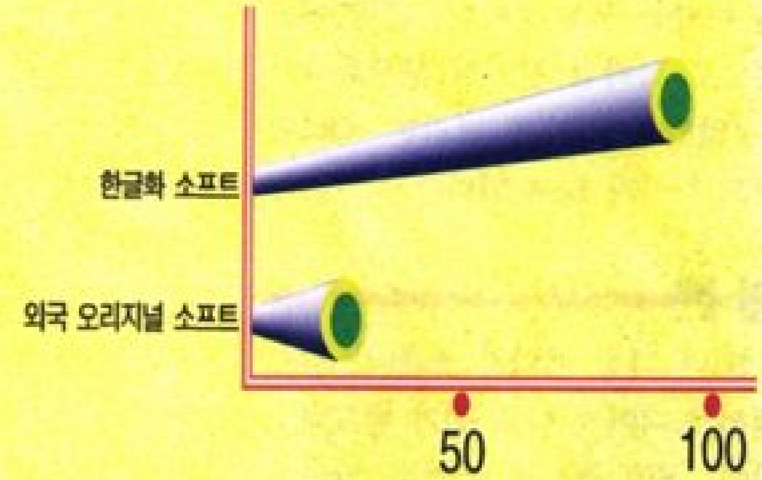
챔프를 사랑해 주는 독자 여러분들의 의견을 충분히 수렴해 96년 4월호부터 점차적으로 개선 및 보강해 나갈 것을 약속드립니다.

2 기종별 게임 소프트 구매 경험

단연 슈퍼컴보이 소프트를 구입한 사람이 많았고 플레이스테이션이나 새턴의 소프트를 구입한 사람이 그 다음으로 많았다. 한편 네오지오나 PC엔진의 소프트를 구입하는 유저는 거의 없는 것으로 나타났다.



3 차세대 기종의 소프트를 한글화했을 때 외국 소프트를 구입할 것인가, 한글화 소프트를 구입할 것인가?



게임챔프 독자들은 외국의 오리지널 소프트보다는 국내 한글화 소프트를 월등히 선호하는 것으로 나타났다.

VIDEO GAME 연구실

「별의 카비」, 「마장기신」, 「드래곤 볼Z」 등 대작이 물밀듯 많이 쏟아지는 3월이다. 한편으로는 신학기의 설레임, 또 한편으로는 대작 게임을 즐길 수 있다는 설레임이 점점 커져만 갈 것이다. 많은 SFC팬들을 설레이게 했던 「바하무트 라군」이 드디어 발매되어 스퀘어의 저력을 또한번 절실히 느낄 수 있었다. 2월 23일에 발매된 「프론트미션 건해저드」 또한 시리즈 최신작으로 많은 인기를 끌 것이라 생각된다. 그리고 수많은 화제를 끌었던 「슈퍼 마리오 RPG」가 드디어 3월 9일 발매를 앞두고 있다. 차세대기 등장 이후 주춤했던 16비트 시장에 오랜만에 단비가 내린 듯하다. 하지만 사양세는 계속되고 SFC의 가격 하락 예정, MD의 탈유저화 등 고전을 면치 못하고 있는 듯하다.





담당 : 허우적

가격 파괴 전략으로 맞붙은 SFC와 차세대기 살아남기

SS,PS의 과격적인 공동 가격 인하 전쟁에 침묵을 유지해 온 일본 닌텐도의 SFC가 드디어 캠페인을 실시했다. 「슈퍼 동키콩2」 구입자에게 할인 쿠폰권이라는 형태였지만 타 기종의 심한 캠페인 공세를 더이상 잠자코 지켜보고만 있을 수 없다고 하는 닌텐도의 대응책이였을까? 또한 국내에서도 새턴 가격 인하에 이어 SFC의 인하 조짐을 보이고 있다. 이렇게 3대 머신의 95년 연말간 가격 파괴 전쟁에서 그 승자는 과연 누구인가를 진단해 본다.

이달의 주목 소프트

슈퍼 마리오 RPG



닌텐도와 스퀘어의 공동 제작으로 주목을 끌었던 「슈퍼 마리오 RPG」.

이번에도 피치 공주의 납치로 시작되는 스토리는 쿠파가 아닌 하늘에서 내려온 새로운 적 캐릭터들을 상대하는 마리오의 활약상이 전개된다. 독특한 전투 시스템과 새로운 아이템들, 다수 준비된 스테이지를 종횡무진하는 마리오의 활약상을 기대하자.

한국

삼성전자에서는 새턴의 가격 인하를 결정했다. 기존의 55만원선에서 42만원선으로 인하해 유저의 만족가에 근접하고자 했다.

한편 차세대의 실력 행사에 굽히지 않고 있는 슈퍼컴보이도 가격 하락을 구상 중이다. 대략 어느 선으로 하락할 것인지 구체화되지는 않았지만 가격 파괴는 국내에서도 꺼지지 않고 있다.

일본

95년 11월 패미콤 스페이스월드에서 드디어 닌텐도 64가 발표되고 이어 「SFC소프트 가격은 당연히 다시 생각되어야 한다」는 발언이 있었고 동시에 닌텐도는 자사 소프트인 「슈퍼 동키콩2」에 SFC본체 할인 쿠폰권을 끼워 판매했다. 비로소 현재 게임 업계를 리드하는 3대 머신이 격돌하는 가격 파괴 전쟁이 성립하였다.

SS, PS 양 32비트 머신의 가격 경쟁에서는 SS가 우세한 결과를 보였지만 SFC도 가세한 3기종 비교에서는 양 32비트 차세대기는 아직도 SFC의 아성을 무너뜨릴 수가 없었다. 가격 차이는 있어도 16비트라는 머신의 핸디캡을 인정하면서도 SFC의 기세는 월등했다. 또한 SFC는 카트리지의 메리트를 살려 커스텀 칩을 탑재한 「슈퍼 동키콩」으로 대표되는 것같이 32비트 소프트에도 결코 뒤지지 않는 하이 테크놀러지틱한 작품을 연발하였다.

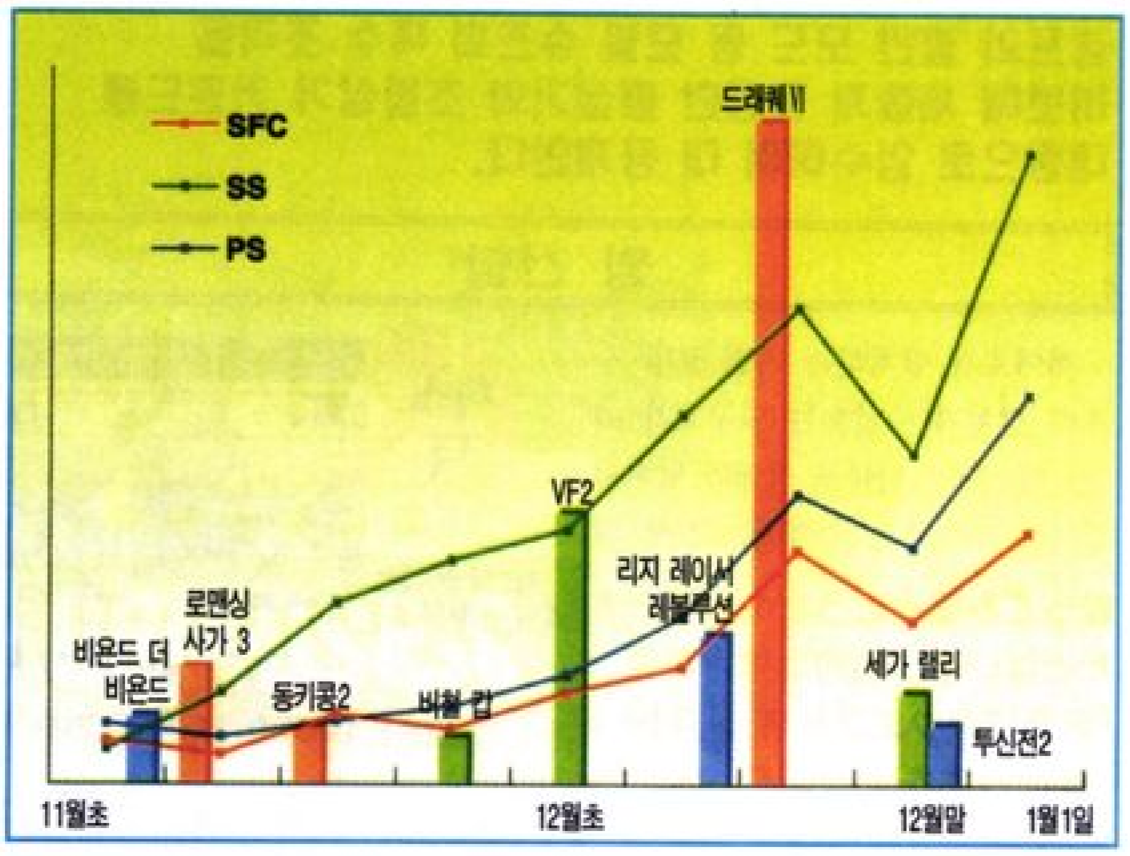
발매부터 5년이 경과한 SFC는 이미 개발 기술이 원숙도에 접어들었고 그것이 머신의 핸티캡을 극복하였던 것같다. 바꿔 말하자면 32비트 머신인 SS, PS는 아직 머신 파워를 충분히 살리지 못하고 있는 점도 있고, 그 가능성을 어떻게 끌어낼 것인가가 의문시되는 시기에 접어들었는지도 모른다. 어쨌든 1995년말 상업 전쟁의 승자는 데이터상에서는 확실히 SFC이다. SFC는 작년 여름부터 계속되는 100만개 소프트 공세도 그 나름대로의 성과를 거두었고 최근 소프트 랭킹에서도 선두 자리를 굳건하게 지키고 있다. 지금 SFC는 닌텐도 6 1발매까지의 연결적 존재라는 인식이 아니라 공존할 가능성도 충분히 있는 것이다.

하지만 연말 상업 전쟁이 SFC의 압도적 승리였나하면 반드시 그런 것도 아닌 것같다. 숫자적으로는 다른 것들을 능가했지만 캠페인 효과라는 의미에서는 만족할 수 없었다. 결국은 SS와 PS도 그랬지만 일정 효과는 있었어도 극적인 쉐어 획득에는 미치지 못했다고 느끼는 업자들 의견으로 대표되는 것이 1995년말 가격 파괴 전쟁의 결말이라고 해도 좋을 것 같다. 혼돈된 시장은 아직 계속될 듯한 정세이다.

가격 파괴를 하든 하지 않든 간에 어느 진영도 예상을 상회할 정도의 쉐어 획득에는 미치지 못한 이상 조급한 전개는 바람직하지 않은 것같다.

3기종 수치 비교

1,500,000개
SFC 할인 쿠폰으로 연말 상업전쟁을 펼쳤던 「슈퍼 동키콩2」의 작년말 출하 실적.
300만개라는 목표에서 보면 확실히 만족할 수 없는 숫자일지도 모르지만그래도 빅히트하였다. 이것이 SFC 본체 보급을 더욱 확대시켰다는 이유로도 그 저력은 대단하다고 할 수 있다.
9,800엔
27,100엔
24,900엔
위 순서대로 SFC, SS, PS의 연말 평균 매장 가격(SFC는 할인 쿠폰을 이용, SS는 캐시 백를 뺀 경우)을 비교해 보았다. SS, PS도 발매 당초 가격 (40,00엔 정도)를 생각하면 상당히 인하했다는 인상이지만 그것도 완구로서는 고가이다. SFC의 저가격 느낌이 유저 선택의 커다란 이유가 되고 있는 것은 사실일 것이다. 그렇다 치더라도 이 가격 파괴는 더욱 가속될 것인가!?



1995년 연말상업 전쟁 각 하드 메이커의 CM전략

닌텐도

「슈퍼 동키콩2」플러스 할인 쿠폰으로 승부. 닌텐도가 가격을 전면으로 내세운 CM을 전개하는 것은 드문 것이다



300만개 히트를 노린 「슈퍼 동키콩2」



세 가

떨어지는 돈이 가격 인하의 느낌을 연출한다. 다이렉트한 CM으로 "가격이 인하된 SS"를 알기 쉽게 표현하여 성공을 거두었다.

주역은 간판 게임 「VF2」. 하드 보급에도 크게 공헌

소니

"나가자 200만대"를 키워드로 캠페인을 전개



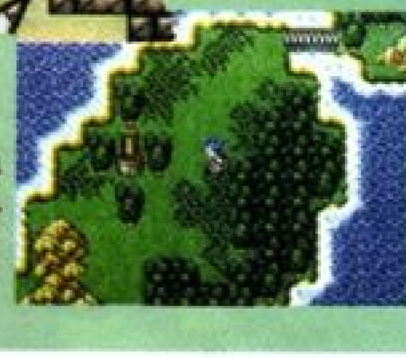
크리스마스에 PS를 받고 좋아하는 아이들이 등장

「100만개 소프트」공세는 성공하였는가?

SFC 100만개 소프트의 추정 판매 개수- 5,700,000개!!
8월 「요시 아일랜드」로 시작하여 9월 「성검전설3」, 10월 「택틱스 오거」, 11월 「로맨싱 사가3」, 「동키콩2」, 12월 「드래곤 퀘스트VI」로 다달이 계속되는 SFC의 히트타이틀 공세였지만 결국은 성공한 것인가?
현재 이 6개 중 목표 100만개 출하를 가볍게 클리어한 것은 「요시 아일랜드」와 「로맨싱사가3」, 「동키콩2」, 「드래곤 퀘스트VI」 4개뿐. 다른 2개도 월간 매상에서는 높은 위치를 획득하였다. 1500만개 이상이라는 일본내 보급을 보이며 대략적으로 성공한 것같다.



저연령층을 중심으로 마리오팬의 압도적 지지를 얻은 「요시 아일랜드」



2년만에 등장한 「드래곤 퀘스트VI」은 초기 출하 170만개를 완성했다!

컬트 게임의 세계

게임 매니어만을 사로잡기 위한 비히트작 게임의 세계

컬트(CULT)라는 것은 광신, 숭배, 신흥 종교라는 의미. 현재에서는 숭배에 가까운 광신적인 지시를 모은 것(작품 등)을 총괄해서 컬트라고 부르는 경우가 많다.

대작만이 게임이 아니다!! 왜 현재는 컬트인가?

지금 컬트가 열광적이다. 출판, 영화뿐만 아니라 게임에서도 컬트의 열기는 대단하다. 95년은 게임업계도 컬트가 고조되었던 해였다. 예를들면 무서운 기세로 돌진한 「두근두근 메모리얼」과 「D의 식탁」의 대히트 등 어쨌든 이것은 96년은 컬트가 게임의 붐을 형성할 것같다.

컬트 게임 분석-

1. 작품성은 최고, 인기는 최저 : 비극형

컬트 게임은 몇가지 타이틀로 나눌 수 있다. 이 타이틀 중에서 필시 가장 일반적이라고 생각할 수 있는 것이 게임으로서의 완성도가 굉장히 높고 히트해도 이상하지 않은데 무슨 이유에선지 히트하지 못한 것이다. 그것은 개발한 메이커에 있어서도 게임 업계에 있어서도 비극적인 일이다. 왜 팔리지 않았는지 그 이유는 아무도 알 수 없지만 타이틀과 그래픽 등 묘한 것들이 많다. 그런 것들이 원인이였을까?

2. 기획은 좋았다, 그러나 무언가 가 부족하였다 : 유감형

참신하고 독창적인 아이디어로 충만함에도 불구하고 시대를 앞서 갔는지 대중에게 받아들여지지 못했던 작품들. 그것이 유감형이다. 걸작인 작품도 많다.

3. 절대 팔리지 않는다. 그것을 발매한 메이커에게 박수를!! : 확신형

다루기가 어려운 것이 이 타입. 재미도 있고 작품성도 좋다. 그러나 시류를 타지 않아서인지 어느 누가 생각해도 전혀 팔릴 것같지 않다. 게다가 그것들은 오로지 컬트로만 성공하기 위해 태어난 것같은 소프트들 이것이 확신형이다.

총평 컬트 게임은 시시한 게임이 아니다!!

지금까지 컬트 게임에 대해 설명했지만 확실히 말할 수 있는 것은 컬트 게임은 시시한 게임은 아니라는 것이다. 모두가 히트하지 않았다고 하는 점에서는 불행하게도 일치하지만 작품에는 제작자의 사랑이, 메이커의 의지가 느껴진다. 단순히 팔리지 않았다고 해서 시시하한 게임은 아니다. 영원히 마음에 남는 걸작은 그런 작품들 중에 있다고 해도 과언은 아닐 것이다.

SFC용 최신 건담 게임이 모였다!!





기 종	슈퍼컴보이	발매일	96년 3월 하순
제작사	반다이	발매가	7,500엔
장 르	액션	용 량	16M

신 기동전기 건담 W 엔드리스 듀얼
GUNDAM WING ENDLESS DUEL

TV 애니메이션으로 인기가 높은 「건담」시리즈가 대전 액션 게임으로 등장했다. 챔프는 부스터 점프와 발칸 모드 등 모빌 슈츠의 특수 조작을 비롯해 새롭게 등장한 필살기와 초필살기 커맨드를 대량으로 입수하여 대 공개한다.

비주얼과 필살기 대공개

TV 애니메이션 「신 기동전기 건담W」가 대전 격투 액션 게임이 되어 등장했다!! 윙 건담을 비롯한 원작에 등장한 9개의 모빌 슈츠를 조작하여 박력있는 1대 1의 모빌 슈츠전을 즐길 수 있다. 대전 형식은 3전 2선승제로 2번 선취하면 승.



오프닝의 리리나 애니메이션은 필수!

모빌 슈츠 시스템으로 다양해진 전투 모드

모드는 세가지로 준비되어 있다. 또 옵션으로 난이도 조정과 버튼 설정 변경이 가능하다.

각 모빌 슈츠의 단순 커맨드 필살기

여기에서는 모빌 슈츠 9대의 필살기 커맨드와 메가 필살기 커맨드를 모두 소개한다. 필살기에는 강약의 위력이 있어 약 맨손 공격 버튼과 무기 버튼으로 약 필살기를 구사할 수 있고 강 맨손 공격 버튼과 무기 버튼으로 강 필살기를 구사할 수 있다. 단, 강 필살기를 낼 때에는 제네레이터 출력 게이지가 100포인트 소비된다. 이 게이지 최대치는 300포인트. 던지기와 발칸 이외의 공격을 적중시키든지 공격을 방어하는 것으로 증가시킬 수 있다. 메가 포인트는 200포인트 이상 없으면 구사할 수 없다.

스토리 모드

9대의 모빌 슈츠에서 한대를 골라 컴퓨터가 조정하는 모빌 슈츠를 쓰러뜨리는 모드. 스테이지 사이에는 캐릭터의 비주얼과 대사가 표시된다.

대전 모드

두사람이 전투를 즐길 수 있는 모드. 같은 모빌 슈츠를 선택해 대전할 수도 있다. 대전 전에 각각의 모빌 슈츠 레벨을 8단계로 설정할 수 있어 편리하다.

트라이얼 모드

컴퓨터가 조정하는 모빌 슈츠를 상대로 자신이 조정하는 모빌 슈츠가 쓰러질 때까지 싸우는 모드. 대전은 한번 승부로 다음 대전으로 넘어갈 때도 조금 밖에 라이프가 회복되지 않는다. 최종적으로 모빌 슈츠를 몇대나 쓰러뜨렸는지 표시된다.

윙 건담

히이로가 탑재하는 가변 모빌 슈츠의 필살기는 날으는 도구계가 메인. 바스터 라이플로 상대를 날리고 라이징 사이벨로 추격하는 전투 방법이 가능하다.

바스터



바스터 라이플로 공격. 공중에서도 OK

· 메가 필살기 ·

라이징 사벨



빔 사벨로 상대를 내팽겨처듯 칼로 치자. 공중에서도 OK

서프라이즈 크래쉬



돌진하면서 여러 차례 공격할 수 있는 기술

하이퍼 바스터 라이플

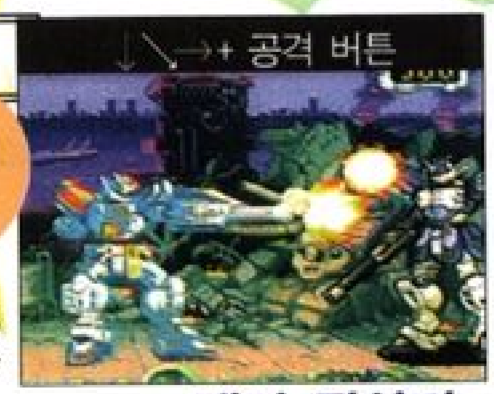


바스터 라이플 강화판으로 빔 폭과 위력도 굉장하다

건담 헤비 아므즈

토로위가 탑재하는 전신이 무기 투성이인 모빌 슈츠. 날으는 도구계 공격이 메인이다.

하이퍼 가트링



왼쪽 팔에 있는 가트링 포로 탄을 발사

· 메가 필살기 ·

호밍 미사일



상대를 향해 다소 궤도가 변한다

스트라이크 화이어



상대를 붙잡아 가슴에서 탄을 발사해 상대에 데미지를 준다

풀 화이어



화면 가득히 작렬하여 상대의 라이프를 빼앗는다

건담 샌드록

화가 나면 흉악한 타입으로 카트롤이 타는 접근전이 메인인 모빌 슈츠. 히트 슬래스터라는 날으는 도구계의 필살기를 갖고 있지만 접근전에서 강력하다.

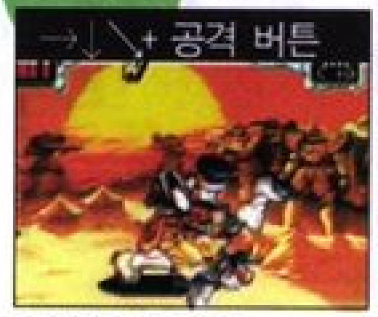
히트 슬래스터



강하게 구사하면 반달형의 탄 1발이 여러번 적중된다

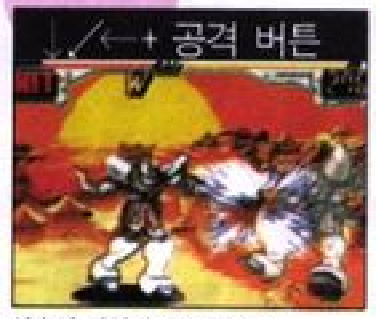
· 메가 필살기 ·

파워드 바스터



돌진해서 상대를 붙잡는 던지기 계의 기술

러싱 톨네이도



양손의 반월검으로 상대를 여러번 가격하자

초마그아낙 휴지레이드



화면 외부에서 호위 마그아낙 부대가 무수히 탄을 쏜다

건담 데스 사이즈

캐릭터 인기 1, 2위를 다투는 듀오가 타는 접근 전용 모빌 슈츠. 사이즈라고 하는 커다란 낫을 사용해 싸운다. 이 모빌 슈츠의 대쉬는 모습이 사라져 버리므로 상대를 교란시킬 수 있다.

· 메가 필살기 ·

사이크론 데스사이즈



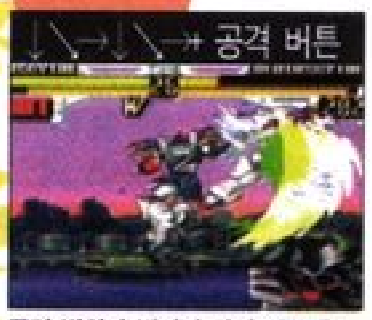
사이즈로 상대를 짜르는 기술

바스터 실드



상대를 향해 방패를 날린다

데스 허리케인



공격 범위가 넓어진 사이크론 데스 사이즈의 강화판이다

윙 건담 제로

원작에서는 다양한 캐릭터가 사용했지만 게임 중에서는 히어로가 사용하는 가변 모빌 슈츠. 윙 건담과 크게 다른 점은 돌진계의 필살기가 없어 트윈 바스터 라이플을 비스듬한 방향에서 쏠 수 있게 되었다.

트윈 바스터 라이플



윙 건담 보다 탄 수가 많다

트윈 바스터 라이플 (비스듬한 방향)



대각선 위쪽 방향으로 라이플을 쏠 수 있다

· 메가 필살기 ·

공중에서 커맨드를 입력하면



대각선 아래쪽 방향으로 라이플을 쏠 수 있다

라이징 스매셔



방패로 상대를 찍어 올리듯이… 공격하면서 대각선 위쪽 방향으로 날아 올라간다

하이퍼 트윈 라이플



양손에 라이플을 갖고 폭넓게 빔을 난사한다

셴롱 건담

우페이가 나는 '나타크'라는 애칭의 모빌 슈츠. 오른손이 용같은 형태로 변화하면서 늘어나는 것이 특징. 이 팔을 이용한 필살기가 많고 강 드래곤 행에서는 떨어진 적도 이 팔로 붙잡아 던질 수 있다.

· 메가 필살기 ·

핸드 레드그레이브



긴칼로 여러번 찌르기를 하자

드래곤 행



팔이 용 모양으로 변화

초 드래곤 행 화이어



용모양으로 변형된 팔이 강력한 불꽃을 쏠 수 있다

톨기스

OZ 젝스가 타는 이동력 높은 모빌 슈츠. 도버 건으로 상대를 날려 부스트 크래쉬로 반격할 수 있다.

도버 건



길고 가느다란 총으로 발사하는 기술

· 메가 필살기 ·

부스트 크래쉬



대각선 위쪽 방향에서 어깨로 육탄 공격해 간다

리철 핸딩



돌진해서 상대를 붙잡아 지면으로 던진다

모빌 슈츠 슬래셔



빔 시벨의 충격파가 상대를 뒤덮는다. 오로지 가드할 뿐

바이에이트

두가지 성격을 가진 레디 안이 타는 OZ에 소속된 모빌 슈츠. 일발역전을 노리는 모빌 슈츠로 사용하기 쉬운 통상공격이 없는 것이 흠이다

· 메가 필살기 ·

빔 캐논



큰 탄을 쏘아 공격할 수 있다

스매쉬 니



상대를 끌고 올리가면서 여러번 가격하는 무릎 차기

메가 빔 브라스트



제네레이터 소비가 적으므로 연속해서 쏠 수 있다

메리크리우스

노인이 타는 모빌 슈츠. 뒤에 있는 배리어비트를 사용한 공격이 메인이다.

실드 크래쉬



방패를 앞으로 하고 돌진하는 기술

· 메가 필살기 ·

프라네이트 디펜서



배리어를 하고 공격을 1회 막을 수 있다.

프라네이트 어택



오른손 기술을 구사한 후 입력, 유도탄을 방출

프라네이트 선더



공중으로 날아 올라가 강력한 전력을 방출하는 공격이다



기 종	슈퍼컴보이	발매일	96년 3월 22일
제작사	반프레스트	발매가	7,800엔
장 르	S RPG	용 량	24M

슈퍼 로보트 대전 외전 마장기신

시리즈가 거듭될 때마다 진화를 계속하는 「슈퍼 로보트 대전」시리즈. 드디어 이번에 「마장기신」 캐릭터가 이야기를 할 수 있게 되었다. 맵병기(광범위 목살병기)사용 시에는 조정자(파일럿)인 캐릭터가 로보트 애니메이션이 무색할 정도로 대사를 한다.

새로운 시스템으로 탄생한 슈퍼 로봇 대전

이 게임에는 인기 로보트 애니메이션 주인공들은 등장하지 않고 사이버스터 파일럿 마사키를 비롯한 시리즈 오리지널 캐릭터만으로 스토리가 진행된다. 지금까지 시리즈와는 대폭적으로 시스템 변경되었으며 높이와 요소가 첨가되어 더욱 복잡한 전술도 즐길 수 있게 되었다.

1.입체적으로 된 맵

제일 먼저 눈에 띄는 것은 맵이 입체적이라는 것이다. 따라서 고도차를 이용한 전투가 가능하여 높은 곳에서 공격 명중률이 높고 역으로 낮은 곳에서 공격 명중률이 낮다.

2. 프라너의 힘이 마장기의 능력을 증폭한다

「마장기신」에서 새롭게 파일럿의 능력에 가세한 것이 프라너. 이 수치가 증가하면 마장기의 HP, 장갑, 이동력 등이 증폭되고 감소하면 능력도 저하해 버린다.


이동력, 장갑, HP, MG 아래에 노란색 숫자로 표시되어 있는 것이 프라너로 증폭된 마장기의 능력

3. 완전개조하면 수호 정령이 변화한다

마장기가 될 수 있는 개조는 전부 4가지. '무기', '최대 HP', '최대 MG', '장갑'. 모두 7단계까지 개조가 가능하며 장소에 따라 드는 비용도 다르다.

개조를 거듭할 때마다 진화하는 무기도 있고 그 경우 전투 애니메이션이 화려하게 된다. 또 HP, MG, 장갑 3가지를 모두 7단계까지 개조하면 마장기의 수호정령(속성)이 강화되며 상반되는 속성을 가진 적에의 공격력이 업되는 특징이 있다.


이것이 사이버스터의 초기 능력. 없는 돈을 몽땅 털어 완전히 개조하면

전투 방법의 기본을 체크하자!!

적에게 뒤를 포위당하지 않기 위해

앞에서도 말했듯이 뒤에서 적의 공격을 받으면 정면에서의 공격보다 큰 데미지를 받는다. 적에게 뒤를 보이지 않고 적의 뒤에서 공격할 수 있으면 가장 좋겠지만 그것은 굉장히 어려우므로 우선 적에게 뒤를 보이지 않도록 하자.

지형을 이용하자

나무 등의 장애물을 뒤로 하거나 숲 속의 좁은 곳에서 적을 숨어서 기다리면 뒤를 포위당할 위험성이 낮다. 적에게 주위를 포위당한 때는 그다지 의미가 없을지도…


이 같은 좁은 통로 상태인 곳을 이용하면 뒤를 포위당할 걱정도 적다

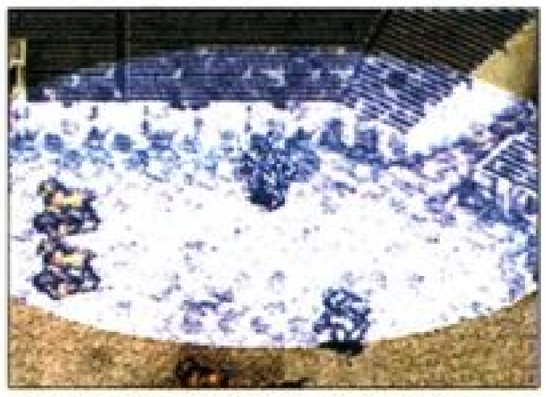
동료와 포메이션을 짜자

2칸씩 사이를 띠고 유니트를 늘어 놓으면 적은 그 사이를 빠져나갈 수 없게 된다. 적의 이동력을 생각하면서 적에게 뒤를 보이지 않는 포메이션을


예를들면 이런 상태로 늘어서 있으면 적이 뒤로 돌아 들어 갈 수 없다

맵 병기로 적을 일망타진하자

4대의 마장기신에 장비되어 있는 맵병기는 이번에도 건재한다. 뿐만 아니라 「마장기신」에서는 1맵으로 출격할 수 있는 유니트 수가 적기 때문에 맵병기의 중요성은 지금까지의 것 이상으로 업되어 있다.


적의 수가 많고 전투가 길어질 것같을 때에는 맵병기를 사용해서 적의 수를 감소시키자. 자코 클래스의 적이라면 그 효과는 절대적


사이버스터의 사이프래쉬는 적에게만 데미지를 줄 수 있다. 그러나 그 밖의 마장기신의 맵병기는 주의가 필요하다

각 캐릭터의 능력을 살려 싸우자

유니트의 능력 이상으로 전투 결과를 좌우하는 것이 마장기신 조정

특수 기능 "2회 행동 + 재공격"

특수 기능은 반드시 발동되는 것과 일정한 확률 (레벨이 상승하는 것으로 확률은 높아진다)에서 발동되는 것 2종류가 있다. 전자의 대표적인 것은 HP가 1/4이 되면 공격력이 1.5배가 되는 저력. 후자는 명중률에 관계없이 적의 공격을 회피할 수 있는 분신이 있다. 새롭게 판명된 특수 기능 중에 재공격이라는 것이 있다.

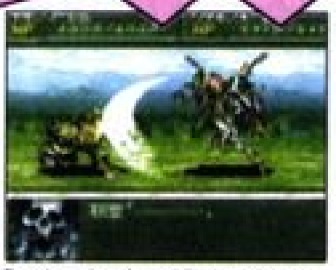
이것은 어느 정도의 확률에서 발동되는 것이지만 공격과 반격을 2번 할 수 있는 굉장한 것이다. 게다가 첫번째 공격으로 탄알이 떨어져도 쏠 수가 있으며 2회 공격과 조합하면 합계 4회 공격이 가능하다.

필살 재공격!



○ 한번 반격 또는 공격한 후 화면의 일부가 블랙 아웃이 되면 재공격 개시다!

되받아 치기는 2종류가 있다



○ 접근해 오는 적을 눈 앞에서 반격한다



○ 적의 공격을 직전에서 뿌리치는 것

예) 제 1화 클리어 후의 선택기

제 1화 종료 후의 선택기에 따라 두번째 이야기의 시나리오가 결정된다. 페일의 신청을 받아들이면 '무서운 적'으로, 거절하면 '빨간 악마'. 여기에서 어느 시나리오를 통과하는가가 후의 시나리오에도 영향을 끼친다.



사격과 격투

파일럿의 격투, 사격 능력치가 실제 공격력이 된다. 즉 사격 수치가 높은 파일럿은 사격, 격투 수치가 높은 파일럿은 격투용 무기를 사용해 싸우는 것이 제일 효과적인 전투방법이라고 할 수 있을 것이다.



자의 실력. 같은 마장기에서도 파일럿이 누구냐에 따라 전부 방법을 바꿀 필요가 있다.

마장기신 등장!

사이버스터

마사키 안도가 타는 마장기로 바람의 정령을 수호 정령으로 갖고 4대 마장기신 중 최강의 사이버스터. 샤프한 라인의 하얀 몸이 아름다운 마장기신. 발군의 기동 성능을 자랑한다.

그랑벨

잠지드와 함께 이 게임에서 최초로 등장한 마장기신. 파일럿은 중국인 왕 얀룽이다. 새빨간 몸 색깔에서도 알 수 있듯이 수호 정령은 불의 정령. 직선 상의 적을 불 사르는 메기드 프레임과 카로릭 스매쉬 등 열을 이용한 무기가 많은 것이 특징.

가디스

튜티가 타는 마장기신. 곡선적인 볼륨과 파란 몸 색깔을 보면 알 수 있듯이 수호 정령은 물의 정령. 4대 마장기신 중에서 유일하게 수리 능력을 가진 기체이다. 냉병기 켈빈 프리저드와 사이드로 프레샤 등 냉기와 수압 등을 이용한 무기로 적과 싸운다. 또 트라이던트(삼지창)라는 것도 물의 속성을 가진 마장기신다운 포인트이다.

잠지드

대지의 정령 수호를 갖는 마장기신이 이 잠지드. 「EX」와 「제 4차」에서는 미오 사스가가 타지만 「마장기신」에서는 리카르드가 파일럿이다. 리카르도는 4대 마장기신의 파일럿 중에서 제일 먼저 파일럿으로 선택된다. 지상에서도 전투기 파일럿이었을 만큼 전투경험은 풍부하다. 잠지드의 무기는 지진을 일으켜 적에게 데미지를 주는 레조난스 크에이크를 비롯해 강력한 펀치로 적을 쳐서 쓰러뜨리는 브스트 태클 등 강력한 것이 많다.

마장기 파일럿의 숨겨진 힘을 완전 공개한다

파일럿이 갖는 기적의 힘 정신 커맨드 20종 파일럿이 갖고 있는 "정신 커맨드"는 HP회복과 장갑치 업이라는 마장기를 강화하여 전투를 간접적으로 보조한다. 또 정신 커맨드는 적, 아군 모든 파일럿이 사용할 수 있고 레벨 업하면 최대 6가지이다. 그 종류는 파일럿에 따라 다르다.



정신 커맨드 '사랑'을 사용했을 때. 나의 사랑의 힘으로 너희들을 치료해 주겠어

- 기합 : 사용자의 기력 패러미터를 10포인트 높힌다
- 격려 : 지정한 파일럿의 기력 패러미터를 10포인트 높힌다
- 철벽 : 사용자가 타는 기체의 장갑치를 1턴 동안 2배로 한다.
- 각성 : 사용자가 1턴으로 행동할 수 있는 회수가 1회 증가한다.
- 재동 : 지정한 파일럿이 1턴으로 행동할 수 있는 회수가 1회 증가 한다.
- 보합 : 지정한 기체의 MG와 남은 무기 탄수를 최대치까지 회복한다
- 재생 : 사용자가 적중되었을 경우 단 한번은 부활할 수 있다.
- P회복 : 지정한 파일럿의 프라너 패러미터를 최대치까지 회복한다
- M흡수 : 지정한 적 기체에서 MG를 50포인트 빼앗는다.
- 보복 : 사용후 단 1회 사용자가 받은 데미지를 적 전원에게 돌려준다
- 근성 : 사용자가 타는 기체의 HP를 최대치의 30% 회복한다.
- 끈질긴 근성 : 사용자가 타는 기체의 HP를 최대치까지 단숨에 회복한다.
- 신뢰 : 지정한 기체의 HP를 최대치의 30% 회복한다.
- 우정 : 전투에 참가하고 있는 전 기체의 HP를 최대치의 절반 정도 회복한다.
- 사랑 : 전투에 참가하고 있는 전 기체의 HP를 최대치까지 회복한다.
- 가속 : 사용자의 이동력을 1회 3플러스한다.
- 열혈 : 공격대에 1회 통상 2배의 데미지를 줄 수 있다.
- 행운 : 사용후 전투에서 얻을 수 있는 경험치와 자금이 1회에 배가 된다.
- 명중 : 1턴 동안 공격시 명중률이 100%가 된다.
- 번쩍임 : 1회 상대의 공격을 100% 확률로 회피할 수 있다.



Z의 세계를 시뮬레이션으로 완전히 재현했다!!



기 종	슈퍼컴보이	발매일	96년 3월 1일
제작사	반다이	발매가	11,800엔
장 르	시뮬레이션	용 량	24M

기동전사 Z건담 AWAY TO THE NEWTYPE

애니메이션의 스토리와 리얼한 모빌 슈츠전을 즐길 수 있는 시뮬레이션.
시스템은 전작 「기동전사 건담 CROSS DIMENSION 0079」를 계승하면서 더욱 파워 업되었다.

뉴 타입 카뮤의 싸움을 29+Æ스테이지로 응축!

초대 건담의 속편으로서 바야흐로 높은 인기를 자랑하는 「기동전사 Z건담」.

이번 작품은 주인공인 카뮤 비던이 건담 MK2와 Z 건담을 조정하며 티턴즈와 아크시즈 쥬피트리스 MS를 파괴해 간다. 각 스테이지의 전후에 준비되어 있는 데모가 스토리의 깊이를 더해준다. 29개의 스테이지를 싸워 나가면 라스트 스테이지에 도전하게 되고 최종전은 난이도가 높게 설정되어 있다.

게임의 흐름

① 스테이지 타이틀 표시
↓
② 도입 부분 데모
↓
③ 출격 모빌 슈츠 준비
↓
④ 전투 개시
↓
⑤ 임무 달성 후에 세이브 화면, 에필로그 데모
↓
⑥ 다음 스테이지로

전략 변화가 필요한 2종류의 전투 시스템

전작에서의 전투는 맵 상에서 일어나는 크로스레인지 시스템 뿐이였다. 이번에는 3D 화면을 사용한 '롱레인지 시스템'을 새롭게 추가해 박력있는 모빌 슈츠전을 즐길 수 있다.

장비 확인과 플라임 포인트의 설정

모빌 슈츠의 전투 방법을 생각하며 플라임 포인트(능력치)를 확인해 가는 것도 굉장히 중요하다. 플라임 포인트는 모빌 슈츠가 레벨 업할 때마다 증가하고, 능력치 설정 화면의 각 항목으로 나눠어진다. 나눠어진 수치는 캔슬이 가능하며 재설정할 수 있다. 이것에 의해 적 모빌 슈츠 타입과 전황에 따라 설정을 변경하고 유리한 상황으로 하는 것이 가능하다. 기동력을 중시한다면 무브, 백병전이라면 크로스계, 총격전이라면 건 쇼트계, 특수 공격을 중시한다면 스킬계를 업시켜 임기응변으로 싸울 수 있다.



무브치가 낮으면 롱 레인지 배틀로 적의 선제 공격을 받게 된다



적 모빌 슈츠가 인접해 있는 경우 그 방향을 향해 백병전을 한다

① 추적 스피드	특수 공격 커맨드 입력 시간. 수치가 높을수록 시간이 길어지고 확실히 조작할 수 있다
② 크로스 어택	백병전시 공격력. 이 수치가 높으면 크로스 레인지로 전력이 상당히 유리해진다
③ 크로스 디펜스	백병전시 방어력. 크로스 레인지의 전투에서 큰 데미지를 받은 경우 이 수치를 업하자
④ 건 쇼트 어택	포격전에 있어서 공격력. 빔 라이플 등의 파괴력은 이 수치를 높히면 상승한다
⑤ 건 쇼트 디펜스	포격전에 있어서 방어력. 빔 라이플계의 데미지는 이 수치를 높여 경감할 수 있다
⑥ 스킬 어택	공격 숙련도를 표시하고 있다. 전투를 거듭해서 상승하는 것으로 공격 성공률 등이 높아진다
⑦ 스킬 디펜스	방어 숙련도를 나타낸다. 이것도 전투를 거듭하는 것으로 높아지고 수비를 강하게 해 준다

레벨 업으로 능력치를 증강!

전투를 거듭해서 경험치를 올려가면 모빌 슈츠는 레벨 업해 간다. 레벨 업하면 능력치 설정 화면의 토탈 항목에 일정의 플라임 포인트가 표시된다. 이 수치는 각 능력으로 나뉠 수 있으므로 불안한 능력치의 보강과 파워 업을 꾀할 수 있다. 모빌 슈츠의 특성에 따라 증가시킬 능력치도 있지만 이 경우는 다른 능력을 올려 그 능력을 강하게 키워나가자.

적 모빌 슈츠의 공격 속성을 간파했다면 효율적으로 공격할 수 있도록 능력치를 변경하자



포인트 배분이 전황을 변화시킨다



① 토탈	그 시점에 있어서 자유롭게 나눌 수 있는 플라임 포인트의 수치가 표시된다
② 무브	모빌 슈츠 이동 범위, 유니트 턴의 스피드를 표시한다. 롱 레인지의 공격 순서에 영향
③ 포미노	명중률을 표시한다. 이것은 크로스 레인지의 전투에 스프스키 있어서 사정 거리에 영향을 준다
④ 아이템	장비할 수 있는 아이템 총수가 표시된다. 많으면 많을수록 안심할 수 있다
⑤ 에너지 팩	장비하는 에너지 팩 수. 크로스 레인지로 소비가 많은 만큼 예비는 필수
⑥ 화약고	장비하는 화약고 수를 표시한다. 빔 라이플을 메인으로 사용한 경우는 대량으로 필요하다
⑦ 그레 니드	크로스 레인지의 전투에서만 사용할 수 있다. 특수 공격 병기 탄환이다

수치 조합으로 특수 공격도 변화

필살기라고 할 수 있는 특수 공격은 플라임 포인트의 수치에 따라 사용할 수 있는 것도 변화한다. 일정한 조건을 만족시키면 능력치 설정 화면의 스페셜 어택 항목에 기술과 커맨드가 추가로 표시된다.

커맨드를 확실히 입력하자



롱 레인지에서는 시간 내에 입력하는 것이 필요하지만 크로스 레인지에서는 시간이 관계없다.



다양한 타입의 특수 공격. 결국 어느 정도 발견할 수 있을까?

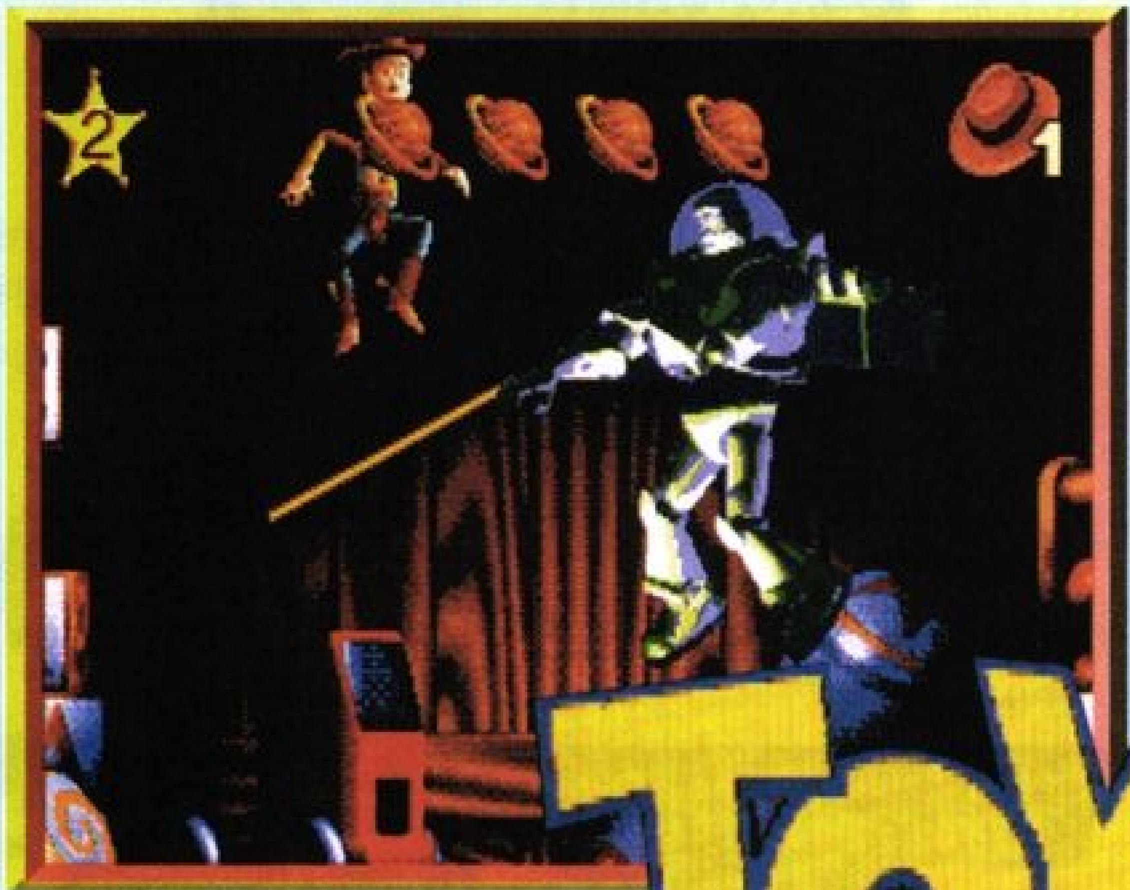
기 종	슈퍼 알라딘보이	발매일	96년 3월 예정
제작사	이즈니 인터랙티브	발매가	미정
용 량	32M		

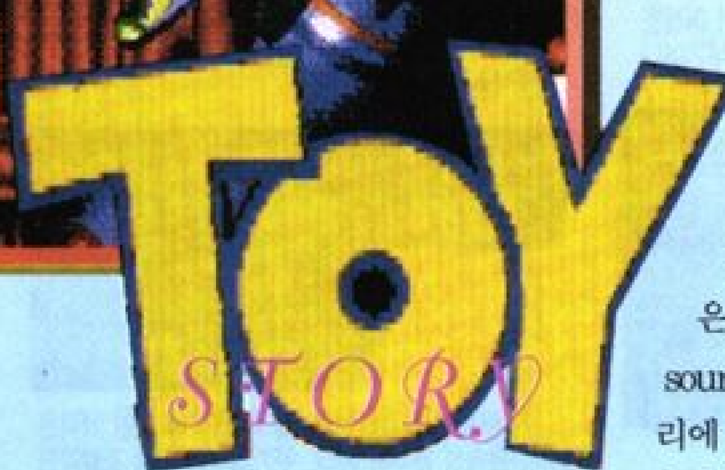
인기 애니메이션이 MD 게임으로 동시 발매!!



토이 스토리

최신 3D 그래픽 영화로 인기를 끌었던 「토이 스토리」가 슈퍼 알라딘보이로 등장한다. 횡 스크롤인 이 게임은 디즈니 영화를 바탕으로 때때로 스케일링 섹션(scaling section)과 돔 형식의 레벨도 가지고 있다. 견고한 스토리에 독창적으로 게임을 진행시켜 나간다.





32비트를 초월한 게임

게임이 16비트 게임에서 차세대로 넘어가는 흐름 앞에 16비트가 자칫 도태되지는 않을까고 판단하는 대부분의 유저는 16비트 게임을 너무나 일찍 퇴장시켜 버린 경향이 있다. 그러나 수백만의 사람들이 여전히 16비트 게임기를 소유하고 있고 16비트의 발전은 이론적으로는 96년에도 순조로이 계속될 수 있을 것이다.

토이 스토리는 뛰어난 애니메이션과 3D환경을 완벽히 갖춘 MD 게임으로 32bit 타이틀로 착각할 정도의 완성도를 보이고 있다. 물론 「토이 스토리」는 100% 컴퓨터로 만들어진 인형과 환경으로 구성된 배우들을 기용한 영화에 기초한 것이다.

토이 스토리 게임은 전략 구상(strategic platforming:플랫포밍)과 3D와 탑뷰 경주(top-view) 그리고 3D 복도게임(corridor game)을 빠른 속도로 혼합한 것이다.

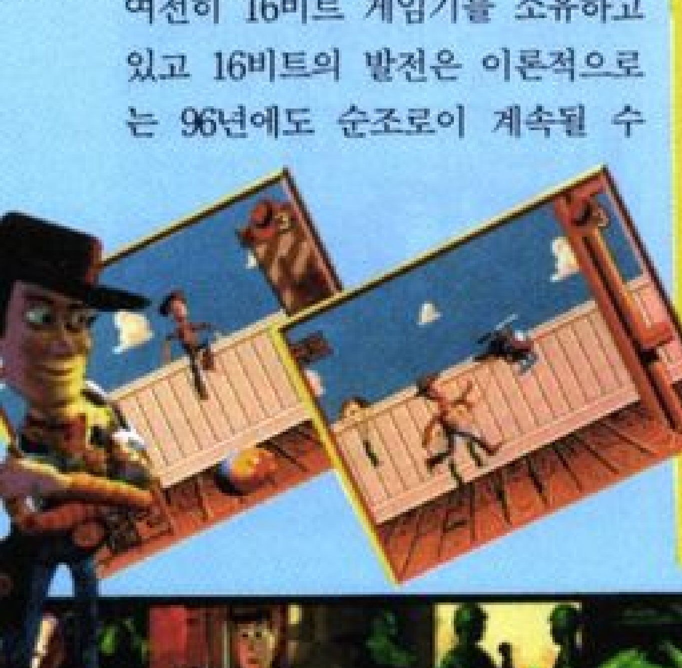
토이 스토리의 3D는 MD로 출시된 것 중에서 가장 뛰어난 작품이다. 이것은 의사-광원(pseudo-light source:인공광원)을 사용하여 멀리에 있는 모든 것이 자연스럽게 움직이는 반면에 빠른 속도로 이동한다. 구조는 맵상태로 되어 있다.

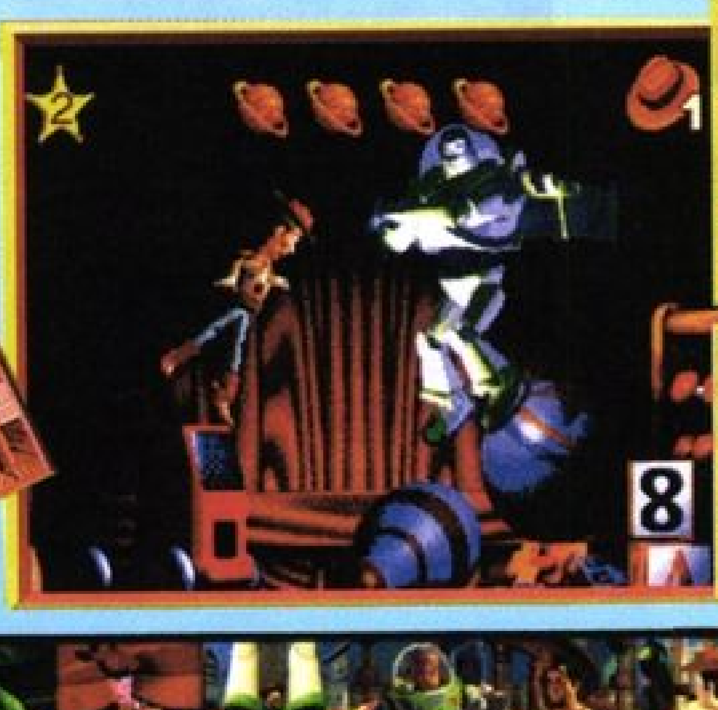
많은 고가의 워크스테이션과 메모리 그리고 엄청난 예산을 투자해 SGI로 만들어진 횡 스크롤은 추측할 수 있지만 3D에 대해서는 추측 이상의 완성도가 될 것이다.

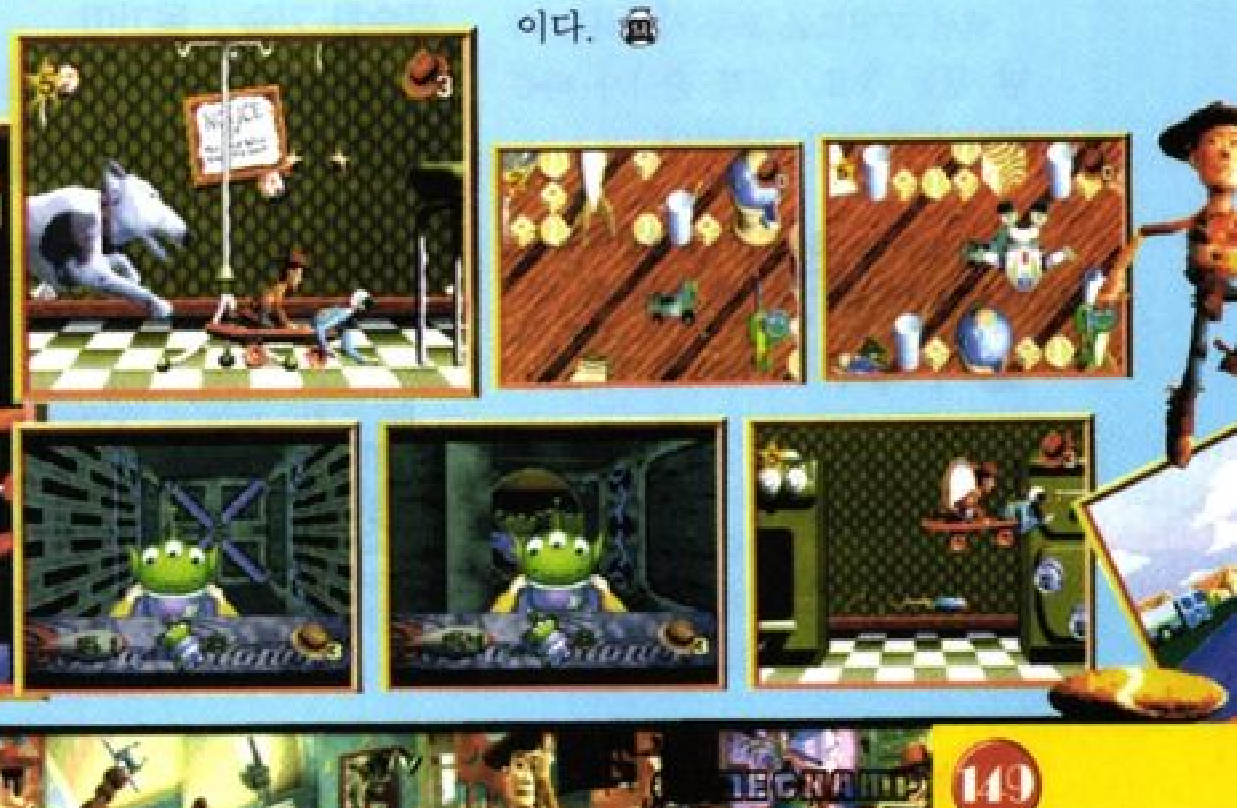
드디어 MD는 하드웨어에 의한 스케일링(비례축소:scaling)하드웨어를 가진 메가 CD를 능가하기 시작했다.

이 게임의 주인공 스타인 우디는 다양한 행동 패턴을 가지고 게임에서 활약한다. 그는 달리고, 점프하고, 시이소오를 타고, 때리고, 움켜잡고(밧줄을 가지고), 매달리고, 운전을 한다. 토이 스토리의 액션은 굉장히 다양하며 민감하며 정확한 플레이를 가능하게 한다.

이 게임 토이 스토리는 6년간의 게임 전성기 내내 가장 좋은 것 중의 하나로 게임사에 기록될 것이다.







신 전투 시스템과 초반 스토리 대공개!!



기 종	슈퍼컴보이	발매일	96년 4월 예정
제작사	스퀘어	용 량	24M
장 르	RPG	발매가	미정

TREASURE HUNTER G 트레저 헌터G

세계에 흩어져 있는 7개의 오파츠를 찾아 장대한 모험을 펼치는 「트레저 헌터G」. 이번에는 명백해진 전투 시스템 '액션 포인트'를 중심으로 소개한다.

'액션 포인트' 배틀로 신감각 전투 체험!!

「트레저 헌터G」의 전투 시스템은 액션 포인트라는 시뮬레이션적인 요소를 받아들인 신감각 배틀로 그리드가 캐릭터 한사람 한사람을 실제 화면 상에서 이동시켜 적에 접근시키고 커맨드 입력으로 공격하는 전략성 넘치는 배틀이다.

열쇠를 쥔 액션 포인트는?

1. 모든 행동에서 소비한다.

전투 장면에서의 행동은 모두 액션 포인트를 소비한다.

2. 그리드에 의해 소비량이 다르다

전투 중에 표시된 그리드는 캐릭터가 있는 장소의 그리드 색에 의해 행동에서 소비되는 액션 포인트 양이 변화한다.

3. 포인트를 전부 사용하고 나면

액션 포인트를 모두 사용하고 나면 행동 종료. 공격 순서가 빠른 캐릭터(적도)로 이동한다.

트레저 헌터G 의 다양한 공격 종류 철저 해부

각 캐릭터가 장비한 무기로 공격하는 통상 공격, 각 캐릭터의 특기인 "기술"을 사용해 공격하는 '특기 공격' 등 각 캐릭터들의 다양한 공격 방법을 소개한다.

레드

특기 무기 : 검계, 도끼계
특기 공격 : 검기술

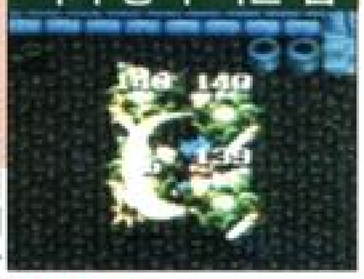
레드는 검과 도끼를 사용한 접근전이 장점. 도끼는 공격 후 적을 날려버리는 효과가 있다.

통상 공격-도끼



도끼로 공격하면 데미지를 준 후 적 캐릭터를 한칸 날려버리는 효과를 갖는다. 즉시 반격하기 어려운 우수한 무기이다.

특기 공격-회전 검



옆에 있는 적 모두(최대 8명까지)에게 공격할 수 있다

블루

특기 무기 : 창계, 도끼계
특수한 기술 : 올가미

블루는 리치를 살려 2칸 앞에 있는 적까지 공격할 수 있다. 또 창의 한 종류인 '양날 창'은 뒤의 적에게도 데미지를 줄 수 있다.

통상 공격- 양날 창



양날 창은 앞뒤 적에게 동시 공격을 가할 수 있다

특기 공격 - 날려 버리는 올가미



캐릭터 1명을 어딘가로 날려 버린다

레인

특기 무기 : 차크람계, 지팡이계 특기 : 마법

지팡이계와 차크람계(원형 부메랑)가 특기인 레인은 가까이 있는 적에게는 지팡이를, 멀리 떨어져 있는 적에게는 차크람계로 효과를 발휘한다. 또 방어계 마법이 특기로 HP를 회복시킨다.

통상 공격 - 지팡이



지팡이 종류의 하나인 '불 지팡이'에 의한 타격은 데미지+불속성 공격이 된다. 무기로서는 약할 것같지만 검과 창과는 달리 다양한 효과가 있는 것같다

통상 공격 - 차크람



3칸 앞의 적까지 공격할 수 있는 차크람. 앞뒤 왕복으로 데미지를 줄 수 있을 것같은 무기

특기 공격 - 그란히 링



정령같은 것을 소환하여 HP를 회복시킨다. 아군 전체에게 효과가 있을까?

풍가

특기 무기 : 부메랑계
특기 : 마법

특기 무기인 부메랑은 최대 3칸 범위의 적을 공격할 수 있는 강력한 것이다. 풍가는 공격계 마법이 특기이다.

통상 공격



멀리서 공격할 수 있는 부메랑. 이것이라면 적의 반격도 무섭지 않아?!

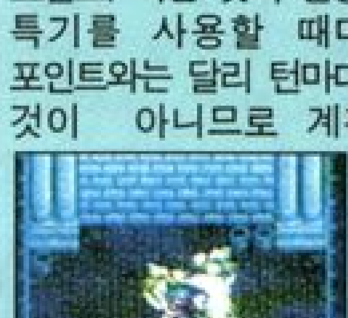
특기 공격 - 베리선더



번개로 적에게 큰 데미지를. 흡사 마비될 것같은 느낌의 기술이다

특기를 사용하는 데에는 SP가 필요하다?!

각 캐릭터에는 'SP(스페셜 포인트)'라는 것이 설정되어 있고 특기를 사용할 때마다 액션 포인트와는 달리 턴마다 회복되는 것이 아니므로 계획을 세워 사용해야 한다.



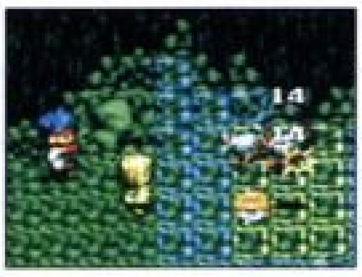
SP가 다 소비되면 여관에 머무르든지, 아이템을 사용할 때까지 회복되지 않는다

아이템 공격

다양한 효과가 있어 전투를 유리하게 하는 '아이템 공격'. 보조계의 것이 많지만 적에게 직접 데미지를 줄 수 있는 것이다.

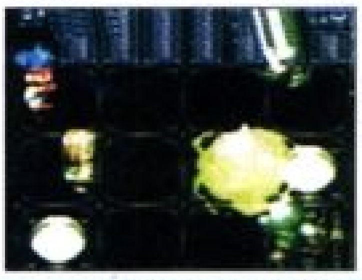
울퉁불퉁 인형

귀여운 인형이지만, 가까이 가면 육탄 공격으로 데미지를 주는 은근히 무서운 인형이다.


우선 맛보기로 1발 가격. 적도 갑자기 이런 인형이 공격해 오면 어리둥절할 걸

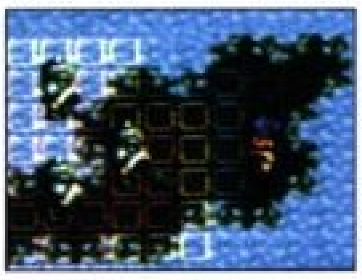
구린내 나는 구슬

정면에 있는 적에게 던지면 맞은 적을 중심으로 9칸까지 그 강렬한 냄새로 '혼란' 효과를 주는 구슬.


맞으면 동시에 구슬 안에서 연기가 주위로 퍼진다

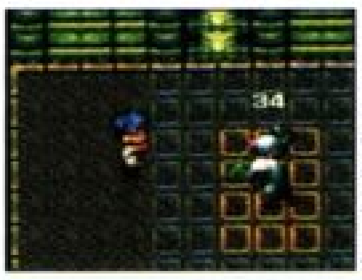
잘자라 개구리

적을 향해 뛰어가 육탄 공격을 하는 개구리. 맞으면 적을 중심으로 9칸 사이에 있는 적들을 '잠'에 빠지게 하는 효과를 발휘한다.


펄쩍 뛰어 들어간 개구리가 적에게 접촉! 개구리는 연기로…

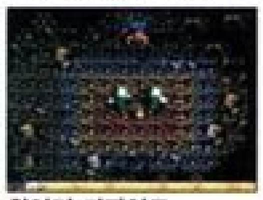
으시대는 개구리

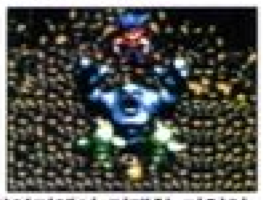
작은 몸으로 적에게 육탄 공격을 해 데미지를 준다. 4회 공격을 적중시킨 시점에서 사라져 버린다.


개구리의 연속 공격이 멋지게 적중!! 공격이 끝나면 개구리는 도망가 버리나?

어딘가로 가자 항아리

전투 중에 어느 지점을 지정해 두면 근처에 다가온 캐릭터를 마구잡이로 다른 장소로 날려버린다. 이 아이템은 적뿐만 아니라 자신에게도 효과가 미치므로 '궁지에 몰렸을 때 어딘가로 도망치자'라는 전술적인 방법도 가능하다.


항아리 가까이로 다가오는 적. 그대로 그대로!


항아리에서 거대한 마인이 등장! 이 마인의 파워는 배틀이 종료할 때까지 계속된다. 소중하게 이용하자

평화로운 세계에 혼란을 불러온 '어둠의 사자'

어둠의 사자인 '헤르 아스타로드'는 그녀가 소유한 기술은 번개로 적을 공격하는 마법 '프치선더'와 검기술 '화염파', 그리고 순간 그 모습을 감춰 버리는 '순간이동' 3가지이다.


어둠 나라의 사자- 헤르 아스타로드

적인가 아군인가


이 파란 머리의 인물은 헤르의 라이벌인가?

피라미드내의 이벤트를 체크

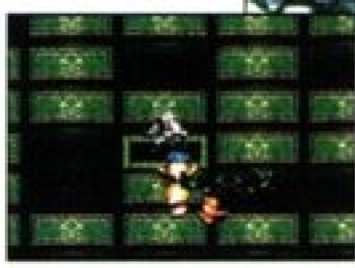
오파츠 '피라미드 아이'가 아로슈 국 북쪽 대륙 테므리아 대륙의 북동에 위치한 피라미드 부락에 있다고 판명되었다.


아로슈 국 전경
이것이 피라미드 부락. 이미 조사대 텐트도 있어 사람의 손길이 미친 것같다. 그러나 성과는 없었던 것같다

침입자를 막는 다수의 트랩

피라미드 부락에 먼저 들어간 조사대의 이야기에 따르면 건물 외부는 무너지기 쉽게 되어 있으며 마물도 배회하고 있어 안으로 들어갈 수 없다고 한다. 안으로 들어가면 관 안에 있는 몬스터들이 돌아다녀 보물 찾기는 굉장히 어렵다.


방심은 절대 금물. 악! 무너진다


발밑에 있던 관 뚜껑이 열리고 미이라가 덥친다

수수께끼의 오파츠 '피라미드 아이' 발견

피라미드의 가장 깊은 곳에서 드디어 피라미드 아이를 발견!! 이 피라미드 아이는 갖고 있는 것만으로도 번개 공격을 방어해 주는 편리한 효과를 갖고 있다. 그러나 이 것은 피라미드 아이가 갖고 있는 능력의 극히 일부분에 지나지 않는다. 이 아이템을 입수하기 위해서는 수수께끼를 해결해야 한다.

피라미드 아이 입수


드디어 피라미드 아이를 발견!! 보면 볼수록 불가사의한 형태다

피라미드 안에 있는 어둠의 사자와 대면!!

피라미드 안에서 만난 '드라큘라 라큐', 몬스터를 불러내는 것으로 주인공 일행에게 방해를 하는 것같다. 여기에 있는 코카트리스도 그녀가 불러낸 것일지도 모른다. 이 코카트리스도 그 거대한 체구와 뿜어내는 화염을 보면 그 강력함을 추정할 수 있다.


어둠의 나라 사자 - 드라큘라 라큐


코카트리스의 강렬한 화염 공격! 이 공격을 견뎌내지 못하면 앞으로 진행될 모험도 불안하다

형제 몬스터- 시니피에&시니피안


시니피에- 몸 안에서 발생하는 가스를 사용한 공격은 여러가지로 레드 일행을 괴롭힐 것같다


시니피안- 시니피안의 특기는 화염에 의한 공격. 상당히 먼 곳까지 미치는 화염은 위력적인 것같다.

거대한 요괴 꽃- 한브루이터

늪지에 생식하여 그 거대한 꽃을 피우는 식물 형태를 한 몬스터이다. 꽃가루를 날려 상대를 잠재우는 특수한 공격을 비롯해 곰팡이로 가격하는 직접 공격 등을 갖고 있는 등 방심할 수 없는 몬스터이다.

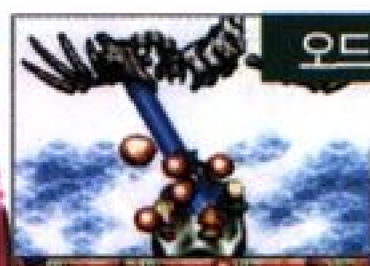

하얗게 보이는 곰팡이가 공격해 온다


이 꽃가루를 맞으면 잠들어 버린다

해골 괴물 새- 프레스벨그

공중에서 싸우는 해골 새. 뼈로 되어 있어도 공격 그 자체는 새처럼 쪼고 물어뜯는다.

오드 브레스


레이저 공격이 상당히 파워 풀





ARC 연구실

김또깡

숨겨진 캐릭터 '마리'의 등장으로 점점 재미를 더해가는 「화이팅 바이퍼즈」에 이어 3월달은 아케이드 작품이 다수 출시되어 아케이드 팬들을 흥분시키고 있다. 대표적인 작품으로 남코에서 제작되어 일본에서 크게 인기를 끌고있는 「소울엣지」와 캡콤의 최신작「던전 앤 드래곤즈」이다. 남코의 화려한 그래픽 기술과 소울엣지가 등장하는 각 캐릭터가 구사하는 필살기 등 그동안 발매되었던 아케이드 게임이 뒤지지 않는 작품으로 평가되고 있다.그리고 RPG용의 「D&D」시리즈 최신작인 「섀도 오브 미스타라」는 벌써부터 유저들 사이에 주목을 끌기 시작해 전작보다 압도적인 인기를 끌것이라 생각된다.

이달의기대 소프트

용호의 권3



SNK의 인기 격투게임 용호의 권 시리즈의 최신 작품으로 사용 되었던 「가격, 도발 시스템」외 「줌 인, 줌 아웃」기능이 3번에서도 건재하다. 그리고 시리즈의 주역 캐릭터인 '료 사카자키'와 '로버트 가르시아' 이외에 다른 캐릭터는 모두 새롭게 바뀌었다. 기존의 2판 선취 규칙에 새로운 게임 규칙인 '울티메이트 KO (ULTIMATE KO)'를 새롭게 추가시켰다.

일발 적시타를 내는 세가 AM3 연

「버철 화이터」시리즈라는 격투 게임의 신기원을 이룩한 AM2연의 그늘에 가리어 그 존재조차도 의심케 했던 AM3연. 그러나 「세가 랠리 챔피언 쉽」이라는 히트작의 출시로 새로운 도약의 발걸음을 내디디며 「맨크스TT」와 「버철 온」의 출시를 앞두고 있는 AM3연. 결코 무시할 수 없는 무한한 잠재력을 갖고 있는 AM3연에 대해 이번 챔프에서는 AM3연의 그 실체와 연주소를 자세하게 공개하겠다.

세가 엔터프라이제스 어뮤즈먼트 연구 개발부 - 통칭"AM".

1부터 7까지 연속된 이 개발부는 '세가'라고 하는 하나의 기업체에 소속하면서도 독립된 조직같이 개별의 역할을 담당하고 있다.

넘버 1부터 3까지는 아케이드용 게임 소프트 연구개발. 4는 그 소프트를 탑재하는 통체의 연구개발. 5는 테마파크 전용 대형 게임. 6은 슬로트 머신과 경마 게임 등 메달 게임. 7은 그외 신규 비지니스 연구 개발이라고 하는 형태로 그 조직들이 크게 나뉘어져 있고 이같이 그들이 하는 일들도 천차만별이다.

지금 AM3연은 현재 95년 12월에 발매 예정이였던 두가지 아케이드용 게임을 거의 완성시키고 있다. 하나는 체감형 바이크 시뮬레이션 게임 「맨크스TT」, 또 하나는 대전형 로보트 배틀 시뮬레이션 게임 「버철 온」이다.

이들 게임은 지금까지 AM2연의 압도적인 존재의 그늘에서 그다지 주목받지 못했던 AM3연에게 영광의 빛을 던져줄 가능성을 숨기고 있다.

맨크스TT

게임 개발 현장은 유목민의 생활과 같다. 하나의 타이틀에 대해 매일 각 부서 내에서 최적임자를 모아 그 게임 전용 프로젝트 팀을 조직한다. 소집된 스탭은 약 1년간 같은 세계를 창출하기 위해 힘을 모으고 때로는 침식을 함께 하면서 게임이 완성되면 해산하고 또 다음 타이틀을 향해 각각 새로운 팀을 구성해 간다. 지금 세가 본사 7층에 있는 AM3연 개발실에서는 체감형 바이크 시뮬레이션 게임 「맨크스TT」의 개발 프로젝트 팀이 주력하고 있다.



핸들과 몸이 다르게 움직이는 완전히 새로운 체험 통체가 이것이다. 그러면 감촉은?

'바이크 게임으로는 처음으로 체감 게임을 만들고 싶었습니다. 아이들의 승차물이 아닌 바이크 게임. 그런 게임을 만들고 싶었습니다' 라는 제작자 미즈구치의 계획에 「맨크스TT」프로젝트 팀이 결성된 것은 95년 3월이였다.

스탭진은 약 25명. 이번 게임은 체감 게임이라는 점에서 소프트 개발뿐만 아니라 하드(캐비네트)의 개발도 추진되어야 한다.

그 때문에 스탭은 AM3연뿐만 아니라, 통체 개발 연구를 하는 AM4연 메카닉반에서도 참가하게 되었다.

게임 개발에 있어서 미즈구치가 중시한 포인트는 먼 섬에서 행해지고 있는 현실 레이스의 '리얼'한 공기를 게임에 '리얼리티'로서 재현하는 것이였다.

「맨크스TT」같은 현실에 있는 제재를 다루는 게임에 있어서 제작 스탭 특히 CG디자인이 "실물"을 보았는가의 여부는 리얼리티의 「맨크스TT」에서 사운드 제작에서도 현실 코스에 녹음 기재를 장치하고 질주하는 바이크의 소음을 DAT로 샘플링하는 시도가 이루어졌다.

이렇게 리얼한 체험을 실현시키기 위한 다양한 시도에 의해 드디어 새로운 개념을 가진 체감 머신이 탄생한 것이다.

버철 온

「맨크스TT」 프로젝트가 실행되고 있을 무렵 AM3연에서는 또 하나의 개발 프로젝트가 병행되어 가동되고 있었다. AM3연 부장 오구치를 중심으로 한 로보트 배틀 시뮬레이션 게임 「버철 온」이 개발 프로젝트였다.

'3D 로보트가 격투하는 입체적인 배틀 시뮬레이션 게임을 만들고 싶다' 그런 제안이 거론된 것은 94년 봄이였다. 일본 애니메이션의 불씨가 된 로보트 애니메이션 「건담」을 리얼 타임으로 보고 성장한 그에게 있어서 그것은 매력적인 제안이였다.

그러나 기술적인 면보다 발상을 중시한 오구치의 게임 개발 스타일은 획기적인 게임을 창출할 가능성을 갖는 반면 그 발상에 테크놀로지가 뒷받침되지 않으면 큰 실패를 낳을 위험성도 높다. 이번 개발에 있어서 그 기술적인 장애를 94년 봄부터 기초연구를 거듭해 착실히 클리어해 간 것이 와중랑(瓦重郎)이였다. 그 결과 「버철 온」을 불과 6개월만에 완성시켰다.

'3D 로보트 배틀'는 꿈을 실현시킨 것은 1초에 약 33만 폴리곤의 처리 능력을 가지면서 텍스처 매핑이 가능한 '모델 2 보드'의 출현이였다. 마침내 게임에 사용하는 각 캐릭터의 움직임과 로보트를 리얼하게 움직이게 하기 위한 300 이상

의 '모션'은 모두 수작업으로 이루어졌다. 더우기 3D 세계에서 입체적인 배틀을 전개하기 위해서 지금까지의 횡 스크롤 주체인 격투 게임과는 다른 원거리감과 깊이 등의 거리감의 리얼리티가 요구되었다. 그러나 「버철 화이터」의 존재에 의해 격투 게임이라고 하면 '한개의 죠이스틱 3버튼'라고 하는 개념이 정착하여 있었지만 3D 필드에서는 전후좌우의 움직임 이외에 '선회'라고 하는 움직임도 가세하게 된다.



이렇게 해서 드디어 자신의 기체를 조정하는 현장감을 느끼게 하기 위한 2개의 조작 레버를 탑재한 「버철 온」의 원형이 완성된 것이 9월이였다. 9월에 열린 JAMMA쇼에 데뷔한 「버철 온」은 완성도 70%이면서도 참가자 전원의 압도적인 지지를 받아 출전한 약 1000타이틀 게임을 누르고 인기 랭킹 톱의 자리를 빛냈다.

버철 온의 개발은 어쩌면 「건담세대의 공동의 몽상」을 실현하는 것일지도 모른다. 즉 게임 개발이



「버철 온」 대전 전용 통체. 2개의 레버로 V.R를 조작한다

라고 하는 비지니스에서는 결론지을 수 없는 '자신만의 모빌 슈츠'를 만들고 싶은 건담세대의 염원의 작업이였던 것이다.

한푼 동전의 꿈

개방적이고 활기찬 AM3연, 그리고 엄숙한 AM2연의 분위기는 상당히 대조적이다. 이 차이는 게임 개발에도 그대로 적용된다.

AM2연이 고도의 기초 연구에 뒷받침된 견실한 개발 자세에 비해 AM3연은 발상의 대담함이 승부를 좌우한다. 아마 AM3연에서 「버철 화이터」는 나올 수 없으며, AM2연에서 「버철 온」과 「맨크스TT」는 나올 수 없을 것이다. 때문에 그들 자체를 우열지을 수는 없다. 그러나 기술적인 일관성을 갖고 개발을



8세가 랠리 챔피언 쉽」
AM3연이 기사회생한 히트 작. 유럽 게이머들의 사이에 미즈구찌는 "히어로"가 되었다. 그래픽, 인터랙션 모두 현격한 진보를 이루었다

진행시키는 AM2연에는 작품을 출시할 때마다 축적되어 진화해 가는 "기술"이 있는 데에 반해, 매회 일발 승부의 AM3연에서는 그런 축적은 적다. 그것은 게임 완성도를 높히고 히트율을 높혀가는데 문제가 된다. 그러나 AM3연에서는 그런 프로그램이라든지 기술적인 축척보다는 '엔터테인먼트의 사상'을 중시하는 것같다.

이미 서브컬처였던 게임은 테크놀로지의 진화가 폭주하듯이 문화의 메인 주류도 바뀌고 있다. 아케이드는 프로게임이라고 하는 팝스타를 낳았고, 가정용 게임기는 16비트, 32비트, 64비트 등 가속적인 진화를 계속하고 있다. 드디어 그 스테이지는 네트워크와의 이종(異種) 교류에 의해 더욱 확장될 것이다. 그 중에서 게임 개발자들은 항상 새로운 테크놀로지를 구하고 새로운 엔터테인먼트의 실마리를 계속 추구할 것이다.



「드래곤 볼 Z V.R.V.S.」
'액티베이터'라고 하는 신체 움직임을 센스하는 시스템을 사용한 게임.
대규모의 구상이었지만 결국 '액티베이터'없이 유통되었다. 결국 '가메하메파'를 작동하게 되었다

AM3연 LIKE A ROLLING STONE

크레인 게임의 시초 「UFO 캐처」

1978년 한국에 출장온 오가타씨는 귀국 전날 길거리 가판대에 잔뜩 쌓여 있는 많은 동물 인형에 시선이 집중되었다. 판매하고 있는 아줌마에게 다가가서 오가타은 물었다. "여기에 있는 인형을 전부 파십시요. 아니 그것만으론 부족합니다. 만들고 있는 곳을 안내해 주지 않겠습니까?"

주저하고 있는 아줌마를 겨우 설득한 그는 그 공장에 안내되었다. 그가 거기에서 본 것은 "반품"이라 불리는 산더미같은 인형 불량품이였다. 불량품이라고 해도 눈 위치가 약간 어긋나 있거나 꿰맨 눈이 약간 나와 있거나 하는 정도였다. 완성품은 일본에서 사면 800엔 정도의 상품이였지만 반품인 까닭에 100엔으로 살 수 있는 것이였다. 오가타은 즉시 공장에 있는 인형을 남김없이 매점하여 선편으로 일본에 부쳤다. 그리고 귀국한 오가타이 본 것은 「UFO 캐처」 앞에 몰려 있는 많은 사람들의 모습이였다.

「UFO 캐처」라는 것은 2개의 집게가 달린 팔로 경품을 붙잡아 구멍까지 가지고 와 떨어뜨려 그 경품을 획득하는 놀이 머신이다. 그 원형은 1963년경에 유행했던 「쟈가 크레인」이라는 유럽제 머신으로 당시는 경품에 담배를 사용하고 머신도 아래를 들여다 보는 방식으로 채택되어 있었다.

이 머신을 미국에서 목격한 나까야마는 그 경품 취득 방법에 착안해 더 단순한 구조의 머신을 개발시켰다. 머신은 완성했지만 가장 중요한 내부에 집어 넣는 경품은 아직 결정하지 못하고 있었다. 당시 경품은 행정지도에 의해 200엔 이하의 것으로 한정되어 있었다.

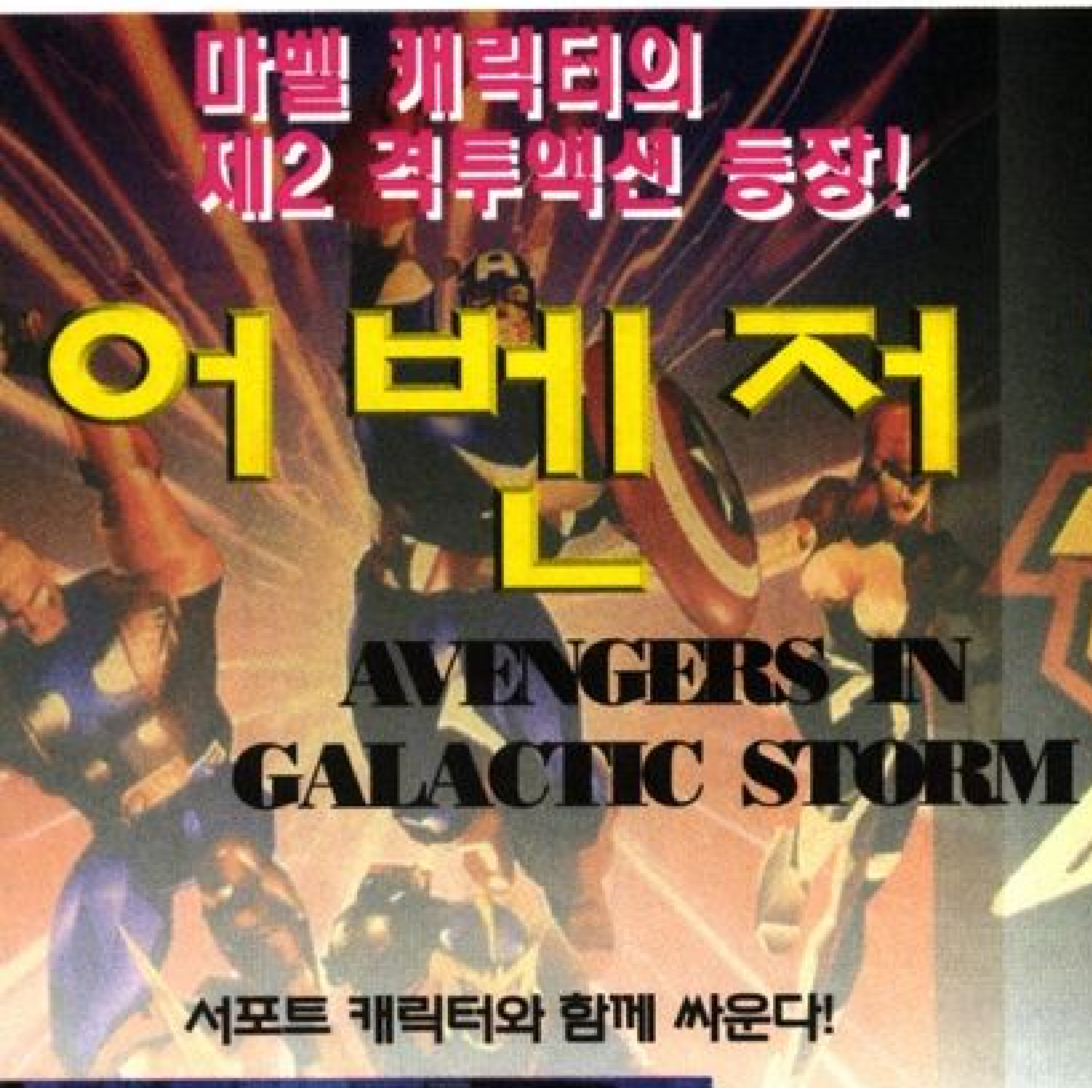
당초는 플라스틱 장난감을 캡슐 안에 넣은 것 등을 사용했지만 폭발적인 인기는 끌지 못했다.

그러나 오가타가 사들인 인형을 경품으로 한 「UFO 캐처」는 일본 전국에 일대 붐을 일으켰다. 더욱 세가는 인형에 인기 애니메이션 캐릭터를 채용, 자사 생산을 단행하여 그 시장을 비약적으로 확장시켰다.

UFO 캐처 성공 원인으로서 두가지 점을 오가타는 지적한다. "하나는 '즐기는 소비시간'을 판매한다고 하는 발상이다. 머신 동작 전체 움직임을 천천히 하는 시스템으로 UFO 캐처 플레이시간은 쟈가 크레인의 2.5배나 길다. 플레이어는 100엔으로 30초 시간을 사는 것과 함께 평균 3분의 1의 확률로 경품까지 가질 수가 있다. 그것이 '여유시대'라고 하는 시대감각과 매치되었으며 두번째로는 역시 인형을 경품으로 사용하는 발상이다"

이제 그 열기는 시들어졌지만 현재 이 머신은 어뮤즈먼트 시설 이외에 서점과 슈퍼 등의 장소에도 진출하고 있다.

비디오 게임과 기술적 측면만이 화제인 세가지만 그 한편으로 얼핏보기에 로 테크놀러지(LOW TECHNOLOGY)로 보이는 분야에서도 하드와 소프트의 미디어 믹스라는 노하우를 축적해 온 것이다.



마벨 캐릭터의 제2 격투액션 등장!

어벤저

AVENGERS IN GALACTIC STORM

장르	격투
제작사	데이터 이스트
발매일	미 정
발매가	미 정



데이터 이스트에서 마벨 코믹스의 캐릭터를 사용한 격투게임 「어벤저」가 등장한다. 이 게임은 캡틴 아메리카가 거느리는 '어벤저'와 은하에 원대한 세력을 가진 '크리 제국'과의 싸움을 소재로 만들어 졌다. 누구나 간단하게 즐길 수 있다는 슬로건 아래 만들어진 이 게임, 그리고 신 시스템인 '서포트 캐릭터 시스템'이란 무엇인지 알아보기로 한다.

서포트 캐릭터와 함께 싸운다!



어벤저 VS 크리제국

이 게임의 조작은 펀치와 킥의 두 가지로 모두 강과 약 버튼이 있어 총 4개의 버튼으로 이루어 진다는 것은 종래의 격투액션 게임과 비슷하지만 종래에 없던 참신한 시스템으로 '서포트 캐릭터 시스템'이 추가되어 있다.

이것은 일정한 커맨드를 입력해 지원 캐릭터를 부르는 것으로 싸움에 어떤 도움을 줄 지는 직접 플레이를 해 봐야 알 것이다. 혹시 킹오파와 같은 지원시스템이 되지 않을까?

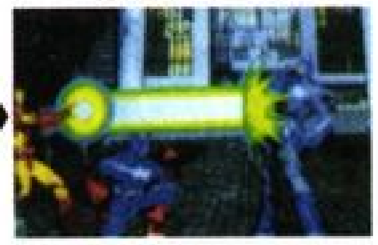
이것이 '서포트 캐릭터 시스템' 이다

우선은 게이지를 모으자!



필살기를 사용하면 게이지를 일정량 얻을 수 있으며 공격을 받거나 가드를 해도 게이지는 모을 수 있다. 게이지가 모아지면 서포트 캐릭터를 불러서 함께 싸운다. 물론 혼자 싸우는 것보단 훨씬 쉬울 것이다. 이 서포트 캐릭터를 사용하는 것이 승리의 관건!

동료를 부르자!



필살기를 사용하면 게이지를 일정량 얻을 수 있으며 공격을 받거나 가드를 해도 게이지는 모을 수 있다. 게이지가 모아지면 서포트 캐릭터를 불러서 함께 싸운다. 물론 혼자 싸우는 것보단 훨씬 쉬울 것이다. 이 서포트 캐릭터를 사용하는 것이 승리의 관건!

어벤저의 서포트 캐릭터

비 전



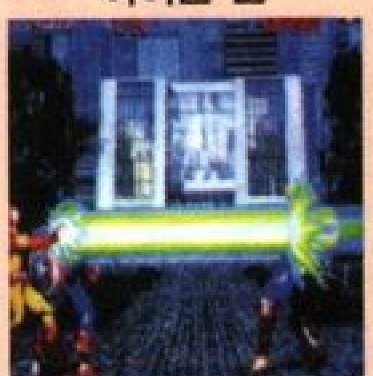
지표로부터 나타나는 비전. 빠른 스피드 때문에 얼굴이 잘 보이지 않는다. 등장하자마자 공격을 해 주기 때문에 자주 사용하는 캐릭터가 될 것이다

마이틴



화면 중앙으로 등장해서 상대 캐릭터에게 전격을 발사한다. 보기에는 허드한 공격으로 상대를 제압하기 때문에 멋있을 수도 있지만 공격을 사용하기 까지는 시간이 좀 걸릴지도..

아이언 맨



손에서 레이저를 쏘아 일격을 가하는 아이언 맨. 잘 알려진 캐릭터 중 하나이며 가장 베이직한 공격으로 도와준다

자이언트



화면 끝에서 거대한 팔만 나타나는 자이언트 맨. 상대를 잡아서 쥐어튼다. 다만 한번 가드되면 그 이후로는 사용할 수 없으므로 심사숙고!

크리 제국의 서포트 캐릭터

센트리



날으면서 상대를 향해 몸 전체로 공격하는 센트리 로보트. 조금 크다는 이유로 자이언트 맨과 비교할 수 있을까? 하지만 성질은 꽤 다르다

아트라스



잔상을 남기며 돌진하여 공격하는 아트라스. 하지만 상대에게 데미지를 주지는 못하고 다만 기절시킬 수 있을 뿐이다

울티머스



아이언 맨과 같이 크리 제국의 베이직한 공격수 울티머스. 역시 등장하게 되면 손으로 에너지 탄을 발사한다

로 난



등장하자마자 공격하기 때문에 비전과 같은 타입의 캐릭터라고 할 수 있다. 주로 스피디한 공격을 한다



ADK의 신작 격투 액션 등장!

닌자 마스터즈

NINJA MASTER'S

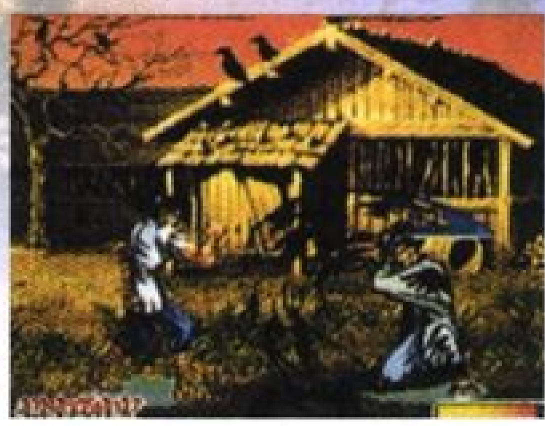
기종	아케이드	제작사	ADK/SNK
장르	격투 액션	발매일	미정

「월드 히어로즈」 시리즈를 제작해 인기를 히트시킨 ADK에서 새로운 격투 액션 게임을 발표했다. 그것이 바로 「닌자 마스터즈」이다. 각 캐릭터는 무기를 가지고 있으며 무기를 몸속에 품을 수 있다는 특징을 가지고 있다. 다시 말하자면 무기를 가지고 있는 상태와 맨손 상태를 임의로 선택할 수 있는 것이다. 그리고 각 캐릭터가 사용할 수 있는 필살기는 그 상태에 따라서 위력이 달라지고 사용할 수 없는 것도 있다.



오른쪽이 무기를 가진 사스케, 왼쪽이 맨손 상태의 사스케이다

화면 아래의 초능력 게이지도 주목할 필요가 있다. 이 초능력 게이지가 가득찬 상태에서 약 버튼과 강 버튼을 동시에 누르면 필살기의 파워 업판이라고 할 수 있는 초필살기를 사용할 수 있다. 더욱이 초필살기라는 기술은 그 초능력 게이지에 대응해서 게이지의 증가에 따라 위력이 증가하는 것이다. 가득찬 상태에서 사용하면 엄청난 위력이 될 것이다.



사스케 VS 카라스. 카무이가 맨손 상태에서 무기를 꺼내는 순간이다



카라스 VS 천화. 기술 이름은 알 수 없지만 필살기가 적중되는 순간이다

스토리

두명의 킬러가 서로 목숨을 노린다
사스케와 카무이…예전에는 친구로서 서로 도와주고 호적수로서 서로 경쟁하던 사이였다
그들은 알지 못한다
운명을 뒤바꾸는 사악한 힘의 존재를 그 힘에 의하여 이 극동의 섬나라에는 살기가 넘친다
때는 서기 1882년
일본은 아직 혼란의 세계였다

선택 가능한 캐릭터는 모두 10명!

다른 세계에서 일본으로 모여든 10명의 살귀. 윗 줄 왼쪽에서 오른쪽으로 사스케(성전진도류/21세), 카라스(아류/27세), 운선(아류/36세), 나쯔메(무경류/21세), 카무이(천무인술/22세). 아랫 줄 왼쪽에서 오른쪽으로 뇌아(뇌명진경류/28세), 카스미(홍류인술/16세), 고에몽(신양류암기술/28세), 봉황(고명류퇴마술/23세), 천화(천화류음양술/63세). 각 캐릭터는 각자의 개성에 어울리는 무기를 가지고 있는 것도 특징 중의 하나이다











스쿨 팡 시리즈 제3탄 종횡무진 슈팅 등장!

장 르	슈팅	발매일	미 정
제작사	데이터 이스트	발매가	미 정

스쿨 팡-공아외전 (SKULL FANG)

스쿨 팡 시리즈의 최신작 「스쿨 팡 -공아외전」이 드디어 완성을 눈앞에 두고 있다. 챔프에서는 긴급수집한 명장면과 보스를 소개하기로 한다. 그리고 이번에 새로 추가된 테크놀로지에 관해서도 설명을 하기로 한다.

프로를 노리는 모드

스쿨 팡에는 '오토 모드'와 '체이스 모드'로 나뉘어져서 있다. 오토 모드는 보통의 슈팅게임과 그리 차이점이 없지만 체이스 모드에서는 제한된 시간 내에 보스가 있는 곳까지 가야하는 것은 물론 보스를 쓰러뜨리지 않으면 안된다. 그렇기 때문에 스크롤 스피드가 중요한 포인트로 등장하게 되고 너무 천천히 전진하면 보스가 있는 곳까지 갈 수도 없게 되고 그렇다고 너무 빨리 가게되면 적의 거센 공격을 받게 된다.



S유니트 + 6배속으로 더욱 파워 업!

「스쿨 팡」시리즈에서는 공통적으로 S유니트를 취하면 파워 업하게 되어 있다. 이때 체이스 모드로 플레이하고 있다면 6배속에 가까운 속도로 플레이할 수 있다. 자신의 기체의 스피드를 6배속으로 하고 폭탄을 계속해서 사용한다면 강력한 공격을 할 수 있는 것이다. 물론 공격방법은 각 기체마다 다르며 사진은 세이렌의 특수공격인 '샤워 레이저'이다.



새롭게 추가된 하이 테크놀로지!

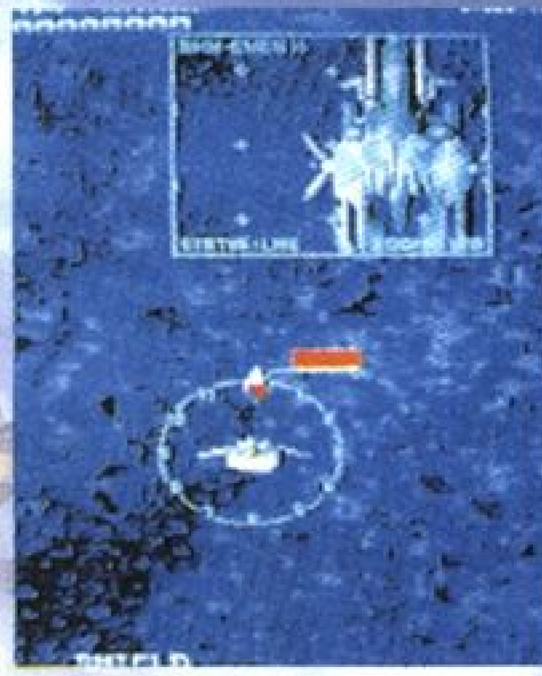
파일럿으로 화이터 타입을 선택한 경우 아래와 같은 특수 공격이 가능하다. 어느것이나 무적상태가 되기 때문에 플레이에 도움이 되는 기술임에는 틀림없지만 특별한 커맨드를 입력하지 않으면 사용할 수 없는 것이 난점이다.

백 스라스토



자신의 기체를 반전시켜 진행방향과는 다른 반대방향으로 공격하는 방법으로 아래쪽에 놓여있는 보스를 공격할 때 사용하면 캡!

급제동



스피드를 죽여버리고 일거에 감속한다

사이드 스라스토



적의 측면으로 돌진하여 공격하는 기술

하이 이온실드



잔상을 남기며 이동하는 기술로 물론 그 시간동안은 무적이다

봄버타입은 C버튼으로 쾅!

파일럿으로 봄버타입을 선택한 경우 배럴 롤 대신에 폭탄을 사용할 수 있다. 화면을 잘 살펴보면 우주 궤도 위에 있는 아군 위성이 지원공격을 해준다. 보기에도 화려하지만 그 위력 또한 크기 때문에 보스전에 있어서 훌륭한 효과를 거둘 수 있다.



스테이지5까지의 보스를 공개

스테이지 1

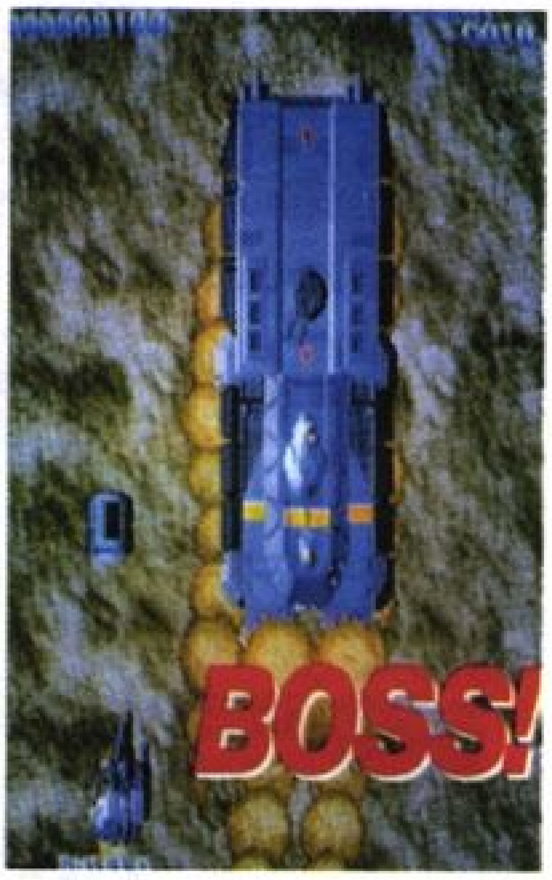
스테이지1을 진행하다보면 위성으로부터 적 보스의 영상이 보내져 온다. 보스를 만나기 전에 그 모습을 보면서 공략법을 생각하고 있을 때쯤 나타나는 이 보스를 보면 아마도 위성 사진에 비해서 상상을 초월하는 크기에 놀라게 될 것이다.



스테이지1의 보스

스테이지 2

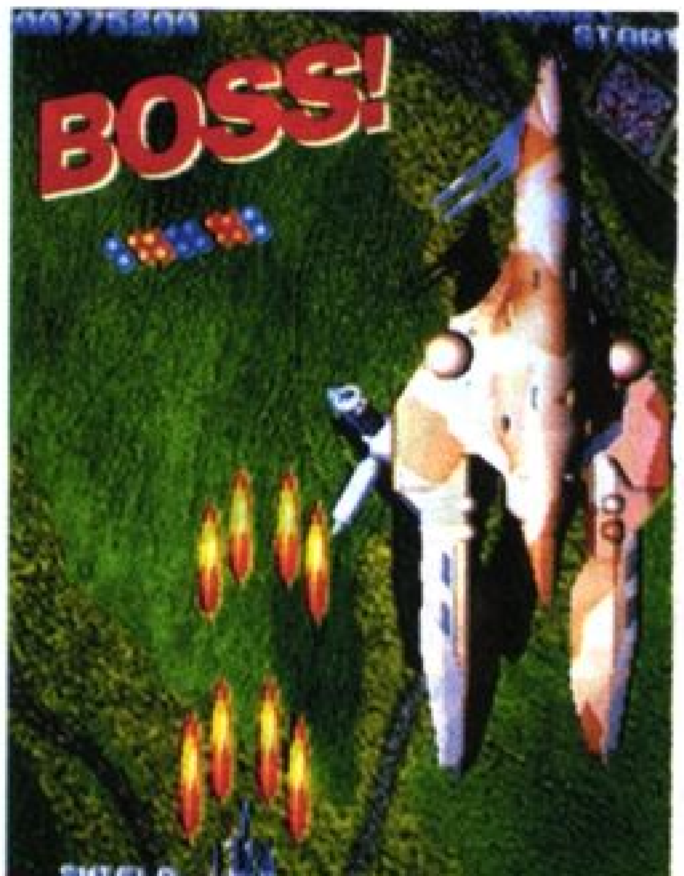
이번 스테이지의 보스는 지면을 상하좌우 종횡무진 돌아다니기 때문에 포인트를 맞추기 어렵다. 하지만 앞에 소개된 하이 테크놀로지를 사용하여 공격한다면 아마도 쉽게 임무를 완수할 수 있을 것이다.



스테이지2의 보스

스테이지 3

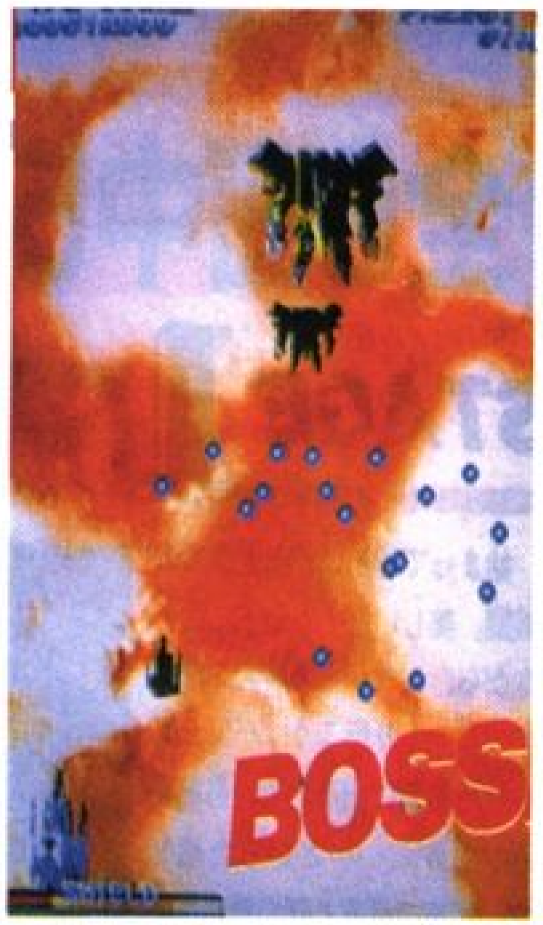
적의 눈을 피하기 위해 고도를 높이면 어느샌가 적 전투기가 습격해오고 그렇다고 고도를 낮추면 중형전투기가 편대를 지어 공격해 온다. 격렬한 전투가 일단락되면 기다렸다는듯이 보스가 나타난다. 전사에게는 쉴 틈이 없다.



스테이지3의 보스

스테이지 4

보라색의 바다 위를 날으는 스테이지. 도중에는 장애물이 많이 배치되어 있으므로 조심해야한다. 장애물은 단순하게 파괴되는 것과 파괴되면 16방향으로 폭탄을 뿌리는 것 등 2가지가 있으므로 주의해야한다.



스테이지4의 보스

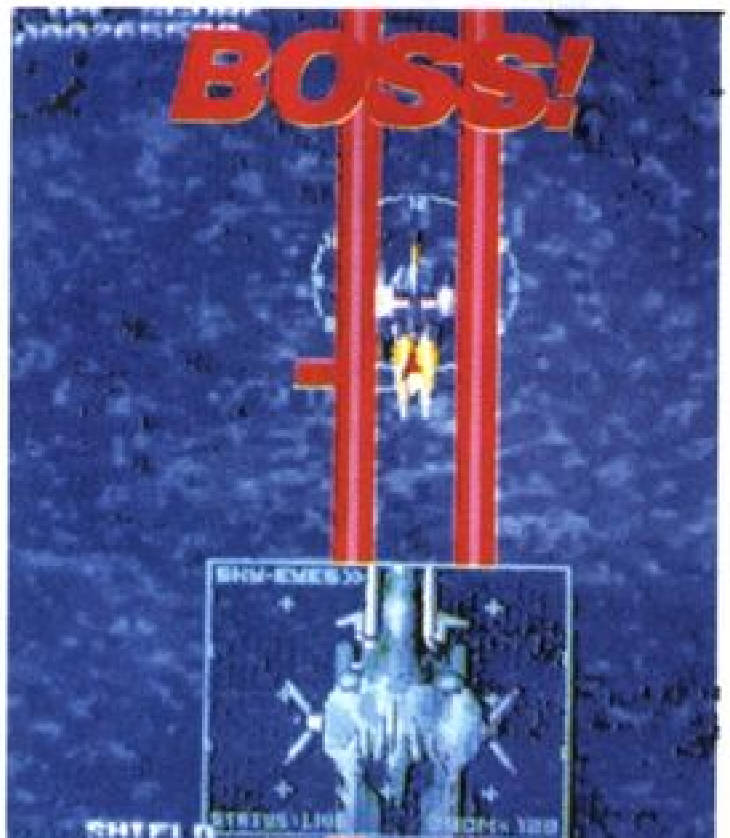
이번 스테이지 역시 위성에서 사진이 보내져 오면 곧 보스가 나타난다. 보스의 크기는 플레이어의 기체와 비슷해 보이지만 대량의 폭탄을 뿌리기 때문에 만만하게 볼 수 없다. 게다가 어느 정도 시간이 흐르면 거의 피하기 어려운 번개형태의 공격도 해오므로 조심해야 한다. 이번 스테이지의 보스는 어느 정도 데미지를 입으면 로보트 형태 -> 비행형태 -> 로보트 형태->로 변해가는 것도 하나의 특징이라고 할 수 있다.



스테이지4의 보스의 번개형태의 공격. 거의 피할 수 없다

스테이지 5

드디어 보스의 등장. 처음에는 바다 위를 돌아다니며 플레이어의 기체를 공격해 온다. 그러나 보스치고는 의외라고 생각할 정도로 쉽게 쓰러뜨릴 수가 있다. 하지만 너무 약하다고 생각하고 있으면 화면 아래로부터 느닷없이 보스의 본체가 출현하여 진정한 전투가 시작된다.



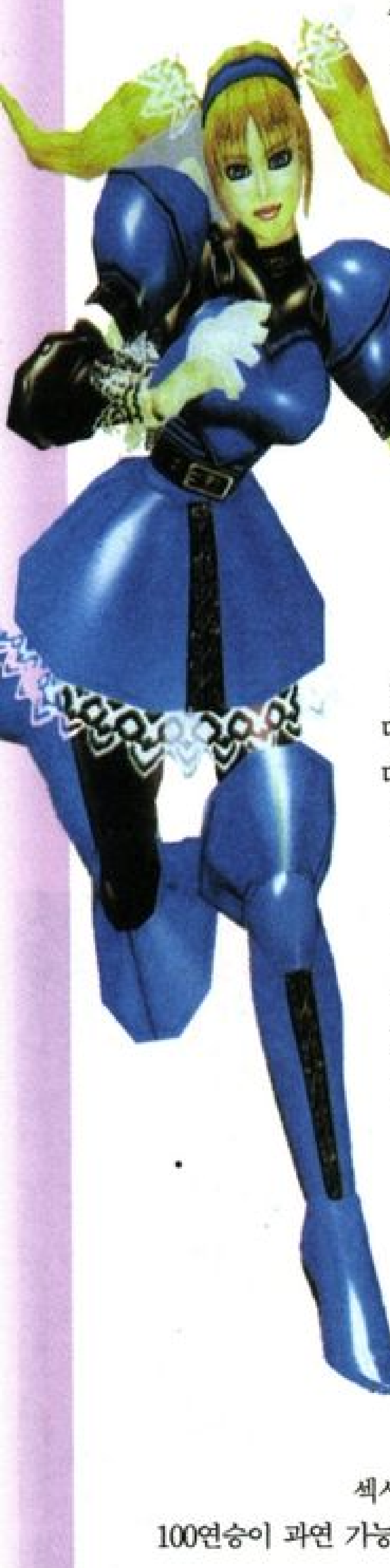
스테이지5의 보스

아케이드 비법

화이팅 바이퍼즈 듀랄과 하니의 속옷이 보인다!! 이번호 챔프에서 발굴한 비법을 공개한다. 화이팅 바이퍼즈」에 듀랄이 등장하고 하니가 더워서 그런지 속옷만을 입고 싸운다. 또한 「스화제로」의 ARC용과 PS용의 비법을 비교 공개한다.

역시 소문은 사실이였다!

스커트가 없어진 현상. 이것은 우연도 농담도 아닌 분명한 사실. 하니에게만 주어진 거대한 보너스 '슈퍼 하니 프래시'이다!! 이 기술은 통상 플레이에서는 절대 볼 수 없고 대전에서만 가능하다.

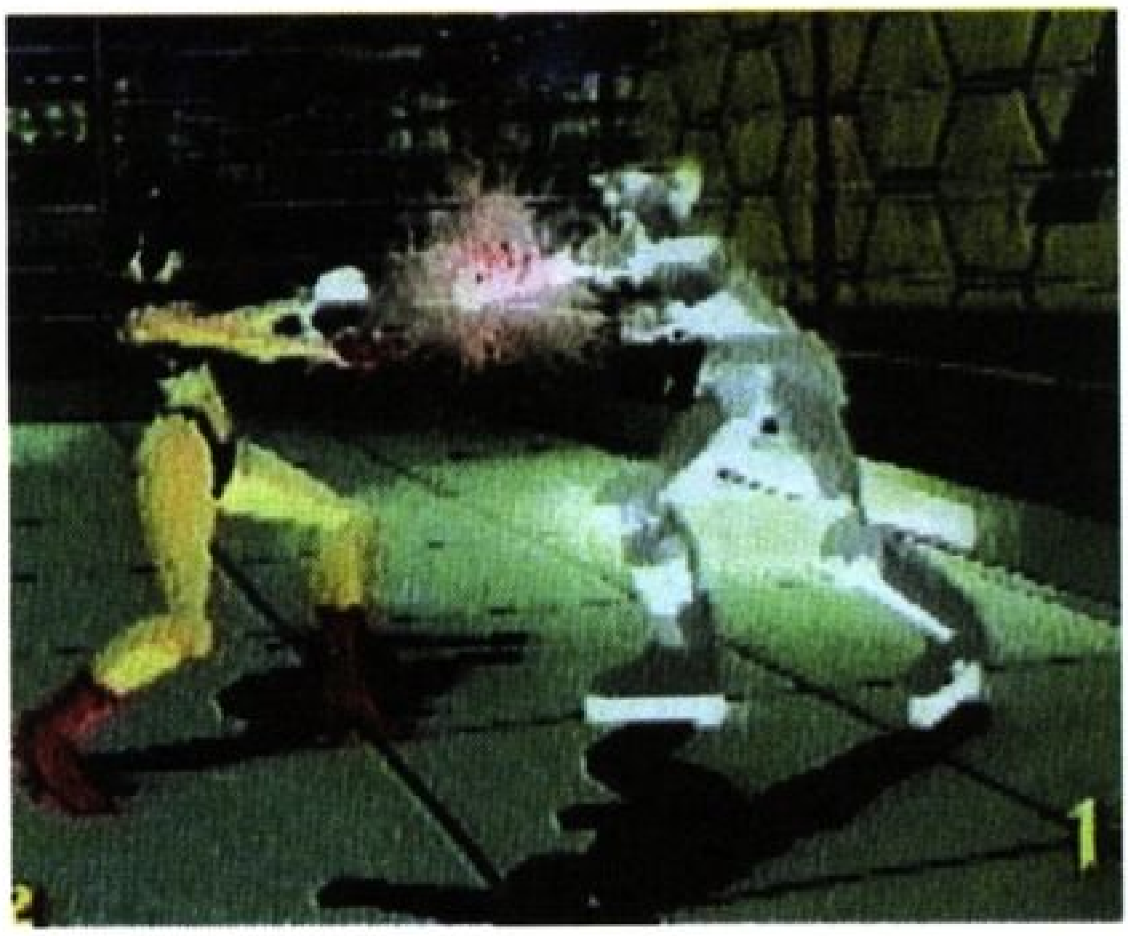


이 상태가 되는 조건은 "100연승"이다. 100명의 상대를 쓰러뜨린 순간부터 하니 프래쉬(아머를 벗는다) 때 스커트가 없어진다. 속옷 상태인 하니는 굉장히 섹시하다. 하지만 100연승이 과연 가능할런지…

하니의 아머 탈의(脫衣)



VF 의 '듀랄'이 화이팅 바이퍼즈에 등장?


드디어 세가에도 공통 보스 캐릭터를

8명의 바이퍼들 + 라스트 보스 B M(마러를 포함)이외의 캐릭터는 없다고 믿고 있던 「화이팅 바이퍼즈」에 저 강철의 남자 또는 여자? 듀랄이 특별 출연하고 있는 것이 분명해졌다. 둥그스름한 느낌을 주는 피부의 느낌, 가슴의 볼록함과 몸 색깔 등 아무리 봐도 듀랄이다. 드디어 세가에도 다른종류의 게임간의 공통 보스 시대가 도래한 것인가?

스트리트 화이터 제로

「스트리트 화이터 제로」는 대전격투 게임의 원조라고 할 수 있는 「스트리트 화이터」시리즈의 최신작이다. 아케이드용은 1995년 6월에 오락실에 등장하였고 가정용 게임기에도 이식되어 95년 12월에 플레이 스테이션용으로 발매, 96년 1월에 새턴용으로 발매되었다. 이 게임의 특징 중의 하나인 숨겨진 요소도 충실히 이식되어 있다.

■베가 사용 방법

아케이드용

캐릭터 선택 화면에서 커서를 룰렛에 맞춰 스타트 버튼을 누르면서 다음과 같이 커맨드를 입력한다.

1P측(↓↓←←↓←←)약 P +강 P(2P 캐릭터는 약 K+강 K

2P측(↓↓→→↓→→) 약 P +강 P(2P 캐릭터는 약K+강K).

플레이 스테이션용

캐릭터 선택 화면에서 커서를 「?」로 맞춰 L2 버튼을 누르면서 아래 커맨드를 입력한다.

1P측 ←←↓↓←↓↓□ + △(2P 캐릭터는○ +×).

2P측 →→↓↓→↓↓□ + △(2P 캐릭터는 ○ + ×) 아케이드용과는 커맨드가 다르다



1P 캐릭터는 친숙한 붉은색, 2P 캐릭터는 암흑의 블랙 캐릭터이다

■고우키 사용방법

아케이드용

캐릭터 선택 화면에서커서를 룰렛에 맞춰 스타트 버튼을 누르면서 아래 커맨드를 입력.

1P측 ←←←↓↓↓ 약 P+ 강 P(2P 캐릭터는 약K+ 강K).

2P측 ↓↓↓→→→ 약P+강 P(2P 캐릭터는 약K+강K)

플레이 스테이션용

캐릭터 선택 화면에서 커서를 「?」에 맞춰 L2 버튼을 누르면서 아래 커맨드를 입력.

1P측 ←←←↓↓↓□ + △ + (2P 캐릭터는 ○+×).

2P측 →→→↓↓↓□ + △ + (2P 캐릭터는 ○+×).

베가와 동일하고 아케이드용과는 커맨드가 다르다



이 「스트리트 화이터 제로」에도 등장한 고우키. 강력한 캐릭터이다

■단 사용방법

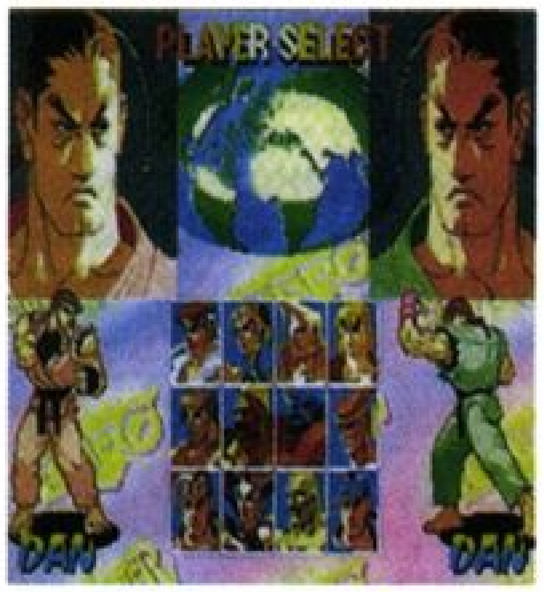
아케이드용

코인 투입 후 스타트 버튼을 누른채 캐릭터 선택 화면으로 가서 스타트 버튼을 누른채 커서를 룰렛에 맞춰 아래 커맨드를 입력.

약P 약K 중K 강K 강P 중P(2P 캐릭터는 강P 강K 중K 약K 약P 중P). 이것을 1초 이내에 입력하자.

플레이 스테이션용

캐릭터 선택 화면에서 L2 버튼 또는 R2 버튼을 누르면서 커서를 「?」에 맞춰 아래 커맨드를 입력. △□×○△ (2P 캐릭터는 △○×□△). 최초의 △부터 최후의 △까지를 1초 이내에 입력해야 한다.



1P 캐릭터, 2P 캐릭터 모두 진기한 색의 도복을 입고 있다. 취향대로 선택하자

■CPU 고우키 참가방법 (8번째)

아케이드용

1P측이라면 1P 캐릭터, 2P측이라면 2P 캐릭터로 게임을 시작하고 노 컨티뉴로 최종 보스에 도달한다. 그 사이에 슈퍼 콤보 피니시(여명 피니시)를 10이상 적중시킨다. 그러나 플레이어가 사용하고 있는 캐릭터가 고우키의 경우는 출현하지 않는다.

플레이 스테이션용

아케이드 모드 레벨 5이상으로 1P측이라면 1P 캐릭터로 2P측이라며 2P 캐릭터로 게임을 시작하고 노 컨티뉴로 최종 보스까지 도달한다. 그동안 슈퍼 콤보 피니시(여명 피니시)를 10회 이상 적중시킨다. 기본적으로는 아케이드용과 차이점은 없다.

■CPU 고우키 참가 방법 (1번째)

아케이드용

고우키 이외의 캐릭터를 1P플레이에서 선택한다. 그리고 캐릭터 결정 후 0.3초 이내에 스타트 + 중P+ 중K를 계속 누른다. 그렇게 하면 첫번째부터 고우키가 참가한다. 그 고우키에게 승리를 하면 그대로 고우키 엔딩이 된다.

플레이 스테이션용

고우키 이외의 캐릭터를 선택하여 스피드, 오토의 각 모드 선택 종료 후 0.3초 이내에 L2 + R2 + X를 눌러 그대로 로드할 때까지 계속 누른다. 그러면 첫번째부터 고우키가 참가해 온다.

■CPU 단 참가 방법

아케이드용

대사 셀렉트 기능을 사용해 대 CPU전에서 동일하게 승리 대사를 5회 연속으로 표시하면 단이 다음 스테이지에 참가해 온다.

CPU 단은 거의 아무것도 하지 않으므로 자신이 좋아하는 연속기를 퍼붓는 것이 재미있을 것이다. 즉 플레이어의 캐릭터가 단의 경우는 출현하지 않는다.

플레이 스테이션용

PS용은 2종류 존재하여 하나는 아케이드용과 동일하다. 대사 셀렉트 기능을 사용해서 동일하게 승리 대사를 5회 연속으로 표시하는 방법. 또 하나는 CPU전의 다섯번째 이후에서 상대를 KO시킨 후 승리 대사를 로드할 때까지 방향키의 ↑ L2 R2를 동시에 누르는 방법이다.



단을 참가시키는 방법은 간단하다. 동일한 대사를 5회 연속으로 표시하면 OK!!

■대사 셀렉트 기능

아케이드용

레버 4방향(↑↓←→)+버튼 4종류 (약P 중P 강P, 약P 중P 약K, 강P 중K 강K, 약K 중K 강K)의 조합으로 16종류의 대사 중에서 임의의 대사를 선택할 수 있다. 상대에게 승리한 후 대사가 표시되기까지 입력을 계속한다.

플레이 스테이션용

방향키 4방향 (↑↓← →)+버튼 4종류(□△, □×, ×○, △○)의 조합으로 16종류의 대사에서 임의의 대사를 선택할 수 있다. 상대에게 승리한 후 승리 대사를 로드할 때까지 계속 누른다. 아케이드용은 버튼이 3가지이지만 플레이 스테이션용은 버튼이 2가지이다

■드라마틱한 배틀 모드 -류, 켄 VS 베가

아케이드용

2코인 투입 후, 1P 2P 모두 스타트 버튼을 계속 누른채 캐릭터 선택 화면으로 들어가 1P는 류, 2P는 켄에게 커서를 맞춰 레버를 위로 2회, 그뒤 스타트 버튼을 누르고 레버를 위로 2회 입력한다. 그리고 1P 류는 약 버튼으로 2P켄은 강 P 버튼으로 캐릭터를 결정한다.

플레이 스테이션용

아케이드 모드를 레벨 5이상(사용 캐릭터와 옵션 설정 등은 무엇이나 가능하다)으로 클리어하면 모드 셀렉트 화면에 '드라마틱 배틀 모드'의 항목이 더해진다. 컨티뉴도 가능하다.


극장용 애니메이션 「스트리트 화이터2」와 같은 격투를 즐길 수 있다

리얼바우트 아랑전설

REAL BOUT 餓狼伝説

진의 비전서를 둘러싼 싸움이 끝나고 비전서는 기스의 손에 넘어갔다. "빌리! 처분할까?" "아니 뭐라고요?" "비전서는 아무것도 가르쳐 주지 않아. 2000년의 역사를 지나면서 모든 것을 손에 넣은 자가 바로 나라는 사실만을 알린다면 이제 쓸모없어." "그러나 처분하지 않아도..." "진의 피를 이어 받은 형제가 비전서를 손에 넣게 되면 어떻게 될지 아무도 몰라." "완전히 부활한 기스님이 두려워 하시지는 않겠지만..." "두려워 하지 않는다고. 보가드 녀석들과 같이 같은 실패를 되풀이 할 수는 없어." 기스는 눈을 지그시 감으며 창밖으로 시선을 돌렸다. "빌리! 킹 오브 화이터즈는 잘 진행되고 있나?" "예! 김갑환과 덕킹이라는 녀석이 반응을 보이고 있습니다." "후후... 이 거리의 지배자는 기스 하워드밖에 없다는 것을 알려주게." 긴 침묵을 깨고 기스 타워에는 불이 켜진다. 피에 굶주린 이리가 송곳니를 드러내며 으르렁 거리듯 거리에는 살기가 넘쳐 흐른다.

테리보가드





기스 : 라이징....
테리 : 파워 게이저!

기스 : 으...윽... 투캉!!! (뒤에 나무가 부서지면서)



테리 : 기스! (기스의 손을 잡는다)

기스 : (테리의 손을 뿌리치며) 으하하하!



떨어지는 기스를 보고 있는 테리

어떤 꼬마와 오전엔 낚시를...



오후엔 농구를 즐기고 있다.

밤하늘을 보며 무엇을 생각하는 것일까?

앤디보가드





기스 : 라이징....
앤디 : 초열파탄!

기스 : 으...윽... 투캉!!! (뒤에 나무가 부서지면서)



앤디 : 기스! (기스의 손을 잡는다)

기스 : (앤디의 손을 뿌리치며) 으하하하!



떨어지는 기스를 보고 있는 앤디

바에서 마이와 함께 즐기고 있는 모습.



비행기 안에서 곤히 잠든 마이. 그리고 앤디는 무슨 생각을 하는 것일까?

수련을 게을리 하지 않는 앤디

죠히가시





기스를 물리친 장면

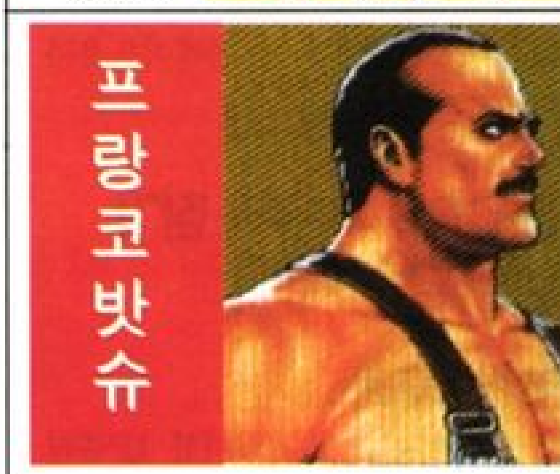
고향으로 돌아온 죠



엄청나게 먹어 치우는 죠. 그 뒤에 있는 캐릭터는?

언젠가는 테리와 앤디를....

프랑코밧슈





기스를 물리친 장면

시합날을 위해 열심히 운동을 하고 있는 밧슈



드디어 시합날이 다가왔다

링에 올라선 밧슈. 결과는 어떨까?

시라누이 마이





기스를 물리친 장면

앤디와 함께 입국한 마이. 앞에는 쥬베이가...



목욕을 하며 앤디와의 결혼을 생각하는 마이. 창문에서는 쥬베이가 훔쳐보고 있다.

수련하고 있는 앤디의 모습을 귀엽게 바라보는 마이

밥 윌슨





기스를 물리친 장면



밥이 경영하고 있는 바에서 모두 모여 축하를 하고 있다



열심히 일하고 있는 밥. 뒤에는 테리가 서빙을…



일에 지쳐 쓰러져 잠든 밥.

빌리 칸





기스를 물리친 장면



빌리가 물리친 기스는 가짜? 기스의 얼굴에 낙서를 해 놓았다.



죠의 여자친구를 훔쳐 달아나는 빌리



빌리는 담배를 싫어한다? 하여튼 배 위에 온통 빨래를 널어 놓았다.

모치쯔키 소카쿠





기스를 물리친 장면



배를 타고 자신의 절로 돌아가는 소카쿠

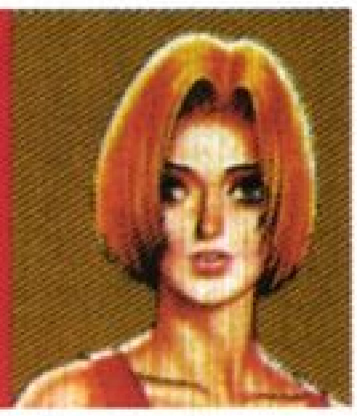


절에 도착해 스님들과 정중하게 인사를 나누는 모습



목욕을 하면서 무술을 가르치는 소카쿠

블루 마리





기스를 물리친 장면



자신의 오토바이를 타고 어디론가…



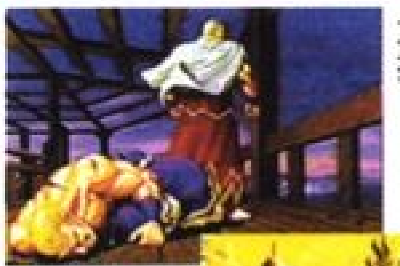
범죄 조직을 소탕하는 블루 마리



쓸쓸한 나날을 보내고 있는 블루 마리

기스 하워드





기스를 물리친 장면



기스의 빌딩안에서 노을이 지는 모습을 바라보고 있다.



또 어떤 야망을 꿈꾸고 있는 것일까? 옆에는 빌리가…



태평스러운 나날을 보내고 있는 기스 하워드

야마자키 류지





기스를 물리친 장면



기스를 물리치고 비전서를 손안에 넣었다.



비전서를 내팽개치고 기스에게 투덜대는 야마자키



문을 열고 다른 세상으로..

혼 푸





기스를 물리친 장면



비행기 안에서 애인과 함께 시간을… 하지만 뒤에는 김갑환과 두 아들이…



비행기에서 내려 애인과 데이트를… 뒤에 있는 모습은 어디에선가 많이 본듯한….



'앗! 야마자키다!' 혼푸를 보고 놀라는 야마자키

김갑환





기스를 물리친 장면



자랑스런 표정을 짓는 김갑환



비행기 안에서 혼푸를 놀래키는 김갑환



드디어 한국에 도착! 앞에는 김갑환의 제자들과 장고한, 그리고 최번개가…



14번 아케이드 란 (SEGA, NAMCO)

< 철권2 >

백두산 조그만 팁

철권2에 등장하는 백두산의 조그만 팁이다. 메뉴얼을 보면 → + RK, LK는 있는데 ↘ + RK, RK, LK는 없다. 처음의 기술은 올린 후 내릴 때 때리고 중단이지만 두번째 기술은 올리면서 치고 내리면서 치고 또 중단을 찬다. 카즈야의 대종 떨구기와 거의 비슷하다고 볼 수 있다. 하지만 처음 기술이 카운터로 맞아야만 모든 기술들이 히트된다.

그리고 앉아대쉬를 이용하는 공격인데, 앉아대쉬(→ 중립 ↓ ↘) 후 중립 RK, RK, LK이다. 이건 아까의 두번째의 기술과 같은 것이지만 처음 기술이 히트하게 되면 모든 기술이 히트하게 된다. 이 기술에 당하게 되면 거의 반 정도의 데미지를 준다. 아니면 앉아대쉬를 사용한 뒤 스틱을 계속내린 후 앉아서 공격하는 기술을 사용하는 것이다.

앉아대쉬 후 상대방의 에너지를 가장 많이 줄일 수 있는 기술은 역시 LK로 띄운 후 연속기를 사용하는 것이다.

이름 : 김대선님
HITEL ID : dkdlel

< 버철화이터2 >

붕격운신쌍호장후 창하포 차내기

게임 도중 붕격운신쌍호장(이하 3단)을 당하게 되면 거의 100%는 창하포 공격을 받을 것이다. 이 방법은 3단을 당하고도 마지막 창하포를 피하면서 반격을 하는 방법이다.

일단 3단을 당하게 되고 상대가 창하포를 사용할 때 레버를 중립으로 놓은 상태에서 K를 눌러야 한다. 물론 이 방법에도 타이밍이 있다. 타이밍이라면 자신이 '창하포에 맞았구나' 라고 생각이 들었을 때 K를 눌러줘야만 한다. 이 기술은 사용하기가 어려워 엄청난 수련을 쌓아야만 능숙하게 사용할 수 있을 것이다. 하여튼 이 기술은 꼭 연마할 가치가 있다고 생각을 한다.

이름 : 정재욱님
HITEL ID : flyzero

15번 아케이드란 (SNK, NEO-GEO)

< 리얼바우트 아랑전설 >

마리 7단 연속기

마리의 7단 연속기를 소개하겠다. 하지만 단점이 있다면 꼭 구석에서만 사용해야 된다는 것이다. 커맨드 방법은 다음과 같다.

점프 C버튼 => A버튼=> A버튼 => B버튼=> → ↓ ↘ C버튼=> +B버튼=> → ↓ ↘ + B버튼이다.

아랑전설 3에서 있었던 것과 거의 비슷한 기술이기 때문에 연습만 한다면 쉽게 구사할 수 있을 것이다.

이름 : 김영대님
HITEL ID : INSIST

야마자키 연속기

아랑전설3에서 중간보스격으로 등장했었던 야마자키가 리얼바우트에 들어오면서 선택할 수 있게 되었다. 야마자키는 파워가 강해 아래와 같이 소개된 연속기를 잘 사용해 준다면 무리없이 승률을 올릴 수 있을 것이다.

1. A버튼=> B버튼=> C버튼=> ↓ ↙ ← +C버튼 또는 → ← ↙ ↓ ↘ → +A버튼
2. ↓+B버튼=> ↓+B버튼=> 중립 C버튼=> ↓ ↙ ← +C버튼 또는 → ← ↙ ↓ ↘ → +A버튼
3. A버튼=> C버튼=> C버튼=> C버튼=> → +C버튼 또는 A버튼=> C버튼=> C버튼 => C버튼=> ← +C버튼
4. A버튼=> C버튼=> C버튼=> C버튼=> ↓ ↙ ← +C버튼 또는 → ← ↙ ↓ ↘ → +A버튼
5. ↓ +B=> ↓ +B=> ↙ +C=> ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +BC버튼 => 공중에 띄운 후 초필살기=> 공중에서 떨어지면 다운공격.

이름 : 김영태님
HITEL ID : kytryo

10번 새턴 란

< 버철화이터2 >

VF2 Name Entry 묘수

새턴으로 발매된 버철화이터2는 업소용에서 가능했던 묘수는 모두 이식되었다. (예를 들면 승리포즈 따라하기, 독수리가 나타나 패배한 캐릭터 물고 날아가기, 외문 버그로 인한 것 등등...) 하지만 이번에 소개할 묘수는 Name Entry에서 나오는 것으로 새턴판만의 오리지널 요소이다.

Name Entry에서의 묘수는 슬로모드와 순제의 기술을 사용하는 문자와 듀랄기술을 사용하는 문자와의 대결을 할 수 있는 것이다. 방법은 Name Entry화면에 들어가기전에 다음과 같은 버튼을 누르고 있으면 된다.

* 슬로 모드가 되는 것은 Y, L버튼을 동시에 누르고 있음.
* 순제의 기술을 사용하는 문자와 대결은 A, Z, 상버튼을 동시에 누르고 있음
* 듀랄기술을 쓰는 문자와 대결은 X, Y, Z, L, R버튼을 동시에 누르고 있으면 된다.

이 방법은 스테이지 클리어후에 스텝롤이 올라가고 마지막에 유스즈끼란 글자가 나올 때부터 위의

버튼을 Name Entry화면이 나올 때까지 누르고 있으면 가능하다.

이름 : 김병묵님

HITEL ID : long009

<스트리트 화이터2 제로>

드라마틱 배틀과 캐릭터 고르기.

아케이드로 등장해 플레이스테이션, 새턴으로 이식되어 큰 인기를 누리고 있는 스트리트 화이터2 제로에서 여러가지 비기들을 공개할까 한다.

이곳에서 드라마틱 배틀이란 2인 동시에 참가해 베가와 결투를 벌이는 것이다. 1P측은 류, 2P측은 켄에 커서가 배치되어 있을 것이다. 그 상태에서 L+R을 누른 채로 레버를 위로 2번 올린다. 그후 L+R을 뗀후 다시 위로 2번 올려준다. 그리고 레버를 중립으로 놓은 후 1인용은 약펀치, 2인용은 강펀치를 눌러주면 된다. 그리고 숨겨진 캐릭터를 선택하는 방법은 다음과 같다.

* 고우키고 르기 : 1P의 L+R누른 채로 ←←←, ↓↓↓, X, Y버튼.
* 단 고르기 : L+R누른 채로 Y, X, A, B, Y를 빠르게 눌러준다.
* 베가 고르기 : L+R누른 채로 ←←,↓↓,←,↓↓, X, Y버튼.

고우키와 베가는 2P쪽에서 선택할 경우 1P와 반대로 커멘드를 입력하면 된다. 그리고 단이 게임중에 갑자기 난입하는 방법이다. 일단 5번째 스테이지를 클리어한 후에 위로한 후 L+R을 눌러주고 있으면 6스테이지에서 단이 갑자기 난입해온다. 여기서 단을 물리쳤다면 다음번에 게임을 할 때는 물음표에서 밑으로 내려주기만 하면 단을 선택할 수 있다.

고우키와 베가는 최고레벨에서 클리어한 후에 선택을 할 수 있다고 한다. 그리고 게임도중 고우키의 난입방법은 5이상의 난이도로 컨티뉴를 한번도 사용하지 않고 베가까지 슈퍼콤보로 10회 이상 승리를 하면 된다.

이름 : 홍상길님

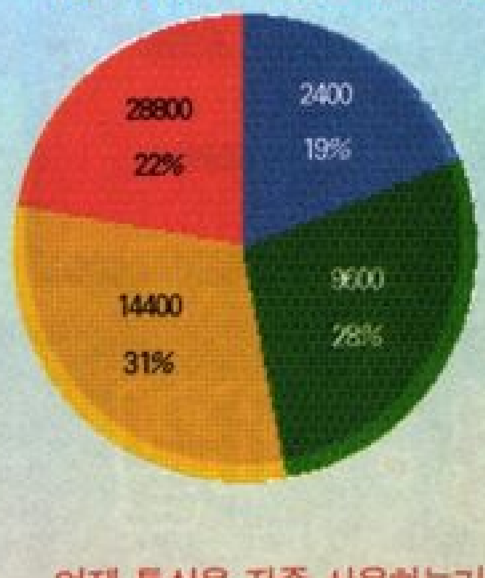
HITEL ID : savageox

챔프독자 PC통신 이용실태

챔프는 직접 통신을 사용해보고, 사용자들이 파악해서 이슈로 삼고 있는 이야기를 통계내어 그래프로 옮겨보았다.

* 아래의 통계는 1996년 2월부터 1996년 3월까지 하이텔, 천리안, 나우누리의 통신 평균 사용시간을 조사한 결과임. 기타 자료는 정통부 산하 정보통신 윤리위원회의 협조를 받은 것임.

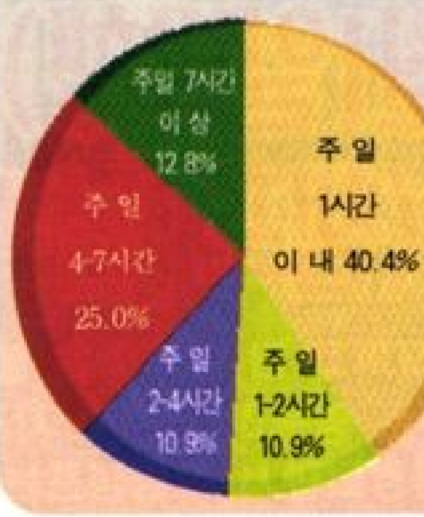
자신이 사용하고 있는 모뎀의 속도



가장 많이 애용하는 PC 통신 정보망



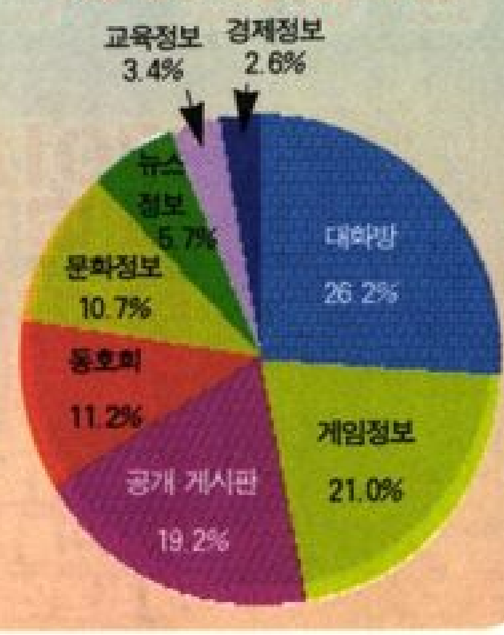
통신을 사용하는 평균 시간



언제 통신을 자주 사용하는가



가장 많이 사용하는 서비스



지금 현재 통신에서 가장 많이 나돌고 있는 이야기는?

하이텔

1. 스퀘어, 플레이 스테이션과 새턴에 참가
2. 가격 (게임기 및 소프트)
3. 쿠파비치 CD (복사CD)
4. SNK, 새턴과 플레이 스테이션에 참가

나우컴

1. 스퀘어, 플레이 스테이션과 새턴에 참가
2. 쿠파비치 CD (복사CD)
3. 주변기기
4. 가격 (게임기 가격 및 소프트)

지금 현재 통신에서 가장 인기 있는 게임은?

하이텔 S.S

1. 뱀파이어 헌터
2. 가디언 히어로즈
3. 스트리트 화이터2 제로
4. 버철화이터2
5. 세가랠리 챔피온 쉽

하이텔 P.S

1. 제4차 슈퍼로보트 대전 S
2. 리지레이서 레볼루션
3. 폴리스 너츠
4. 스트리트 화이터2 제로
5. 투신전2

하이텔 ARC

1. 버철화이터2
2. 철권2
3. 리얼바우트 아랑전설 (아랑전설4)
4. 화이터즈 스워드 (사무라이 쇼다운3)
5. 버철 화이터 키즈

하이텔 SFC

1. 드래곤 퀘스트 6
2. 화이널 환타지 6
3. 로맨싱 사가 3
4. 성검전설 3
5. 이스 5

나우컴 S.S

1. 버철화이터2
2. 가디언 히어로즈
3. 스트리트 화이터2 제로
4. 세가랠리 챔피온 쉽
5. 진 여신전생 데빌사마나

나우컴 P.S

1. 제4차 슈퍼로보트 대전 S
2. 리지 레이서 레볼루션
3. 폴리스 너츠
4. 투신전 2
5. 스트리트 화이터 제로

나우컴 ARC

1. 버철화이터2
2. 철권2
3. 리얼바우트 아랑전설(아랑전설4)
4. 킹 오브더 화이터즈 '95
5. 화이터즈 스워드

나우컴 SFC

1. 로맨싱 사가 3
2. 드래곤 퀘스트 6
3. 화이널 환타지 6
4. 성검전설 3
5. 테일 오브 환타지아

SCOOP! 챔프 넘버원

게임챔프

발행일 변경 : 매월 5일 ··········➤ 1일

게임챔프는 5월호(4월1일발행)부터 매월 1일 발행됩니다.(챔프 넘버원)

게임챔프는 92년 12월호를 시작으로 아직까지 타의 추종을 불허하면서 정상의 자리를 지켜왔습니다. 물론 앞으로도 그 자리는 영원히 챔프의 자리이며 챔프독자 여러분의 자리이기도 할 것입니다. 발행일이 변경되면서 게임챔프는 더욱 빛나는 최정상 게임지를 만들어 갑니다.

발행일 변경 이유있다!

매월 말일만 되면 용돈이 생기는 독자 여러분.
그 용돈을 챔프를 사기 위해 따로 떼어 놓는 여러분.
매월 5일만 되면 버그를 잡기 위해 시력이 나빠지신 여러분.
이제 4월달부터는 1일부터 시작합시다.
하루라도 빨리 시작합시다.

둘째/일본 제휴지와의 정보교환 신속!

제휴사인 소프트뱅크사에서
생생한 정보를 더욱 빨리 받게 되었습니다.
따끈따끈한 정보를 식히기 싫었습니다.



첫째/독자들의 용돈은 매달 말일이다!

대부분 용돈은 매달 말일입니다.
용돈을 잘 쪼개서 게임챔프도 사고
여자친구 꽃도 사줍시다.

넷째/하루라도 빨리 독자들과 만난다!

이제 5일까지 기다릴 필요가 없습니다.
1일에 만납시다.
그렇다고 가격이 비싸지거나 책의 볼륨이
얇아지는 게 아닙니다.
다만 변한 게 있다면 새로운 레이아웃과
더욱 빨라진 신속기사입니다.



셋째/쓸데없는 데 걸리는 시간 축소!

기존에는 인쇄와 편집하는데 시간이
많이 걸렸는데 이를 해결하는 새로운
시스템을 도입했습니다.
이제 번개불로 콩 구워먹을 때가 왔습니다.

가격:종전과 동일(5,500원)

※ 매월 1일은 서점가는 날



겜훈장

'보~옴이 왔네 봄이 와 겜훈장의 가슴에도 앗~싸' 드디어 기나긴 겨울이 끝나고 잠바람이 솔솔 부는 봄이 찾아왔군요. 챔프 독자 여러분, 봄이 왔다고 해서 너무 잠과 게임에만 몰두하지 마시고 공부도 열심히 하세용~~

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 전 「킹 오브 화이터즈 '95」(이하 킹오파95)에 무척 관심 있는 유저랍니다. 제가 궁금한 점은 교나 이오리, 하이데른은 어느 게임의 캐릭터입니까? 그리고 「킹 오파 96」은 언제쯤 발매가 될까요?. 마지막으로 SFC로는 킹오파 94, 또는 95가 이식이 될까요? 만약 이식이 된다면 용량과 가격, 발매일을 가르쳐 주세요.

A 교와 이오리, 하이데른은 오리지널 캐릭터입니다. 교와 이오리는 라이벌이고 하이데른은 랄프와 클라크의 상관입니다. 그리고 SFC로 이식될 예정은 없습니다.

윤성환/ 강원도 원주시 학성1동 삼천리 1차APT 101-1008호

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 새턴을 보유하고 있는 유저입니다. 제가 질문할 것은 새턴의 전원을 끄는 방법입니다. 어떻게 꺼야지만 새턴의 수명이 오래 가나요? 그리고 현재 버철 화이터2를 즐기고 있는데, 버철 화이터2에 숨겨져 있는 비법과 듀랄을 선택하는 방법을 알려주세요.

A 새턴의 전원을 끄는 방법은 2가지가 있습니다. 첫째는 스타트 버튼과 A, B, C 버튼을 동시에 눌러 끄는 방법이 있고, 두번째 방법은 A버튼을 누른 채 리셋 버튼을 눌러주는 것입니다. 위의 두 방법을 사용해 새턴을 리셋시키면 CD를 넣지 않은 상태의 화면이 나타나게 됩니다. 이때 왼쪽 상단 부분에 있는 표시가 S자로 바뀌었을 때 CD를 빼 내고 새턴의 전원을 누르면 됩니다. 그리고 버철 화이터2에 숨겨져 있는 비법은 다음과 같습니다.

1. 듀랄을 선택할 수 있다 : 캐릭터 선택 화면에서 하, 상, 좌, 우와 동시에 A버튼을 눌러주면 은색 듀랄을, 하, 상, 우, 좌와 동시에 A버튼을 눌러주면 황금색 듀랄을 선택할 수 있습니다.
2. 잭키 스테이지에서 매를 불러낸다 : 일단 잭키 스테이지에서 1P쪽과 2P쪽의 X, Y, Z 버튼을 동시에 눌러주면 매가 등장해 에너지가 적은 쪽 캐릭터의 주위를 맴돕니다.
3. 슬로우 모드로 리플레이를 즐긴다 : 누구나 다 아는 비법이지만... 게임을 승리한 뒤 A, B, C 버튼을 누르고 있으면 리플레이 때 슬로우 모드로 즐길 수 있습니다.

박유빈/ 경북 경주시 황성동 유원APT



변화무쌍 겜훈장 400점

권상근/ 경북 구미시 황상동 98-2층 1호

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 SFC용 FF6를 즐기고 있습니다. 그런데 2부에서 카이엔을 동료로 하려면 조조마을에서 녹슨 열쇠를 찾아야 한다고 하는데 어떻게 찾아야 될지 모르겠습니다. 그리고 록크는 어디서 어떻게 구해야 하나요?

A 카이엔을 구하기 위해서 필요한 녹슨 열쇠를 어디서 구해야 하는지는 잘 기억이 나질 않는군요. 대신 2부에서 록크를 언제 만나는지에 대해서는 설명해 드리겠습니다. 록크는 2부가 시작되고 거의 마지막에 다시 만나게 되는데 가스트라 황제의 비보가 숨겨져 있는 스타 마운틴에서 만나게 됩니다.

인태진/ 서울시 중랑구 상봉1동 205-24 18/1

Q 안녕하세요? 저는 지금 새턴용 게임인 '리그로드 사가'를 즐기고 있는 유저입니다. 제가 질문할 점은 10번째 동료인 의적 앗슈를 얻을 수 없어서 고생이랍니다. 게임챔프에 나와있는 분석집을 보고 했지만 도저히 얻을 수가 없더군요. 어떻게 하면 얻을 수 있습니까?



뻔친머리 겜훈장 500점

김정신/ 서대문구 홍은 3동 277-16

A 의적 앗슈는 마을의 주점에서 정보를 듣지 않으면 만날 수 없습니다. 주점에서 정보를 들은 후에 배틀 필드에 나가서 홀로 싸우고 있는 앗슈를 구해주면 동료가 됩니다.

노경훈/ 대전 광역시 유성구 신성동 럭키 하나APT 102-1001

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 플스를 보유하고 있는 유저랍니다. 현재 철권에 푹 빠져 헤어나지 못하고 있습니다. 다름이 아니라 금단에 비법에도 실린 적이 있었던 철권의 숨겨진 캐릭터 데빌 카즈야와 헤이하치, 그리고 기타 등등의 중간 보스들을 선택할 수 있는 방법을 자세하게 알려주시기 바랍니다.

A 모든 중간 보스를 선택할 수 있는 방법은 전 캐릭터를 이용해 엔딩을 보는 것입니다. 그리고 데빌 카즈야의 경우는 갤러그를 제한 시간 내에 클리어하는 것인데 이 경우 오발이 5발 이상 생기면 안됩니다.

지경식/ 전라남도 여천시 주삼동 772-10 2/1

Q 겜훈장님. 안녕하세요? 96년이 되자 더 바쁘시겠군요. 저는 지금 '드래곤 퀘스트 6'를 즐기고 있는데, 몬스터들에 있는 아모스를 동료로 얻지 못 하고 있습니다. 밤이 되어서 괴물과의 전투도 이겼습니다. 알고보니 그 괴물이 아모스였더군요. 그 후 침대에서 꼼짝도 하지 않습니다. 북쪽에 있는 산꼭대기에 있는 약초같은 것이 있는데 입수도 못하고 있습니다. 이럴 때에는 어떻게 해야 합니까?

A 아모스는 시나리오상 얻을 수도 있고 얻지 못할 수도 있는 캐릭터 입니다. 일단은 아모스의 병을 치료할 수 있는 약초를 구해야 하는데 약초를 구하러 가기 전에 아모스에게 자신이 어떤 병에 걸렸는 지 설명해 주면 안됩니다. 병에 대해서 설명했을 경우 약초를 구해서 돌아와도 아모스는 마을을 떠나고 없을 것입니다.
최원석/ 경기도 안양시 동안구 비산3동 삼호APT 13-1205호

Q 겜훈장님. 안녕하세요? 그리고 늦었지만 새해에 복도 많이 받으세요. 제가 질문드리고 싶은 것은 새턴에 관한 문제입니다. 2월호 게임 파워에서는 PC에 3D에지 카드를 장착하고 사용하면 새턴의 소프트의 사용이 가능하다고 했습니다. 그런데 제 친구는 삼성새턴에서 발매된 소프트만 사용이 가능하다고 합니다. 그러면 세가새턴의 소프트는 사용할 수 없는지요? 꼭 알려주시기 바랍니다.



게임을 다스리는 훈장님 300점
이성규/ 경기도 고양시 행신동 630-4 경일연립 2-301호

A 3D엣지 카드를 장착했다고 해서 새턴용 소프트웨어가 그대로 돌아가는 것은 아닙니다. 이것은 새턴용 소프트를 이식해서 동작할 수 있도록 만들어주는 카드로 게임의 내용은 동일하더라도 3D엣지용 소프트를 사용해야 합니다.
한규훈/ 경기도 안양시 동안구 비산1동 우성APT 102-405호

Q 겜훈장님. 저는 지금 드래곤 퀘스트6를 즐기고 있는 독자입니다. 지금 현실 세계의 지도는 구했는데 꿈속 세계의 지도는 구할 수 없습니까? 구할 수 있다면 어느 세계 어느 곳에서 구할 수 있는지 알려주세요. 그리고 2월 21일이 제 생일인데 꼭 축하해주세요.

A 현실 세계의 지도는 다마의 신전이 있어야 할 위치에서 떨어져 신전의 폐허에 도착해서 그 안을 돌아다니면 발견할 수 있습니다. 이것은 상자에 들어있지 않고 지도 모양으로 그대로 떨어져 있으므로 그 앞에서 조사를 하면 얻을 수 있습니다.
노우석/ 서울시 노원구 월계3동 월계 시영 APT 7-505호

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 슈퍼컴보이용 대작 RPG인 FF6를 처음으로 즐기고 있는 유저입니다. 저의 질문은 가우란 녀석이 동료로 되는 법(1부)을 알려주세요. 벌써 이 문제로 26일째 고생을 하고 있답니다.

A 평원에서 적들을 물리치고 나면 등장하는 가우는 부근의 마을에서 말린 고기라는 아이템을 사서 가지고 있어야만 동료로 만들 수 있습니다. 가우가 등장했을 때 이 아이템을 사용하면 가우는 감사의 뜻을 표하고 동료가 됩니다.
전윤기/ 서울시 은평구 갈현2동 268-14

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 SFC용 '제 4차 슈퍼 로보트 대전'을 즐기고 있는 유저입니다. 그런데 게임챔프에서 분석했던 공략집을 자세히 살펴보니 사진에 사자비가 있는 것을 보았습니다. 사자비를 만드는 법과 가토를 동료로 얻는법을 알려주시기 바랍니다.



겜훈장의 친구들 300점
김범철/ 대전 광역시 동구 판암동 주공APT 303-814호

A 사자비와 가토는 동시에 얻을 수가 없고 어느 한 쪽을 선택하지 않으면 안됩니다. 사자비는 파티에 쿠와트로가 동료로 남아있을 경우 「론데니온」에서 길리암이 살아남으면 얻을 수 있으며 가토는 쿠와트로가 없는 상태에서 「류네 컴프리치오」를 클리어하면 얻을 수 있습니다.
장유진/ 서울시 강동구 둔촌1동 주공APT 311-605호

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 슈퍼컴보이를 보유하고 있는 게임챔프의 독자입니다. 다름이 아니라 지금은 슈퍼컴보이용 대전 격투 게임인 드래곤 볼Z 초무투전3를 즐기고 있습니다. 질문은 필살기 공격을 받았을때 어떻게 방어를 해야하나요? 그리고 마지막으로 상대방이 접근해 던졌을 때 낙법이나 되받아치기 공격은 어떻게 해야 하는지요?

A 필살기 공격시 방어를 하는 방법은 에네르기파 커맨드를 입력하여 맞받아치면 되고, 낙법은 두 종류가 있는데 L, R 버튼을 이용하여 상대방이 있는 쪽으로 두번씩 누르면 되는 것이 일반 낙법이고 L, R 버튼을 누르면서 킥 버튼을 누르는 것이 반격 낙법입니다.
안영주/ 서울시 금천구 독산동 220-10



겜훈장의 위기 300점
문기태/ 서울시 영등포구 신길3동 308-42

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 새턴을 보유하고 있으며 지금은 새턴용 슈팅 게임인 팬저드래군을 즐기고 있습니다. 팬저드래군에서 게임의 속도를 빠르게 할 수 있는 비법이 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 게임의 속도를 더욱 빠르게 할 수 있습니까?

A 이 비법을 사용하기 위해서는 우선, 하드 모드로 엔딩을 보아야만 합니다. 하드 모드로 엔딩을 보게 되면 화면에 L, R, L, R ↓ ↑ ↓ ↑ ← → 라는 커맨드가 나타납니다. 그리고 다시 타이틀 화면이 등장하면 위의 커맨드를 재빨리 입력해 주면 모드 선택에 위저드 모드라고 표시가 됩니다. 이 위저드 모드는 통상 게임 진행보다 스피드가 약 1.5배정도 빠르게 진행 됩니다.
김도현/ 서울시 양천구 신정4동 142-52

Q 안녕하세요? 저는 슈퍼컴보이를 보유하고 있으며 또한 슬램덩크의 팬이기도 합니다. 제가 이렇게 편지를 쓰는 이유는 다름아닌 슬램덩크2 때문입니다. 이 게임에서 등장하는 모든 선수들을 포지션 별로 마음대로 선택할 수 있는 비법이 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 마음대로 선택

이 가능할까요? 꼭 알려주시기 바랍니다.

A 일단 슈퍼컴보이의 전원을 넣고 데모 화면이 나오고 있을때 R버튼을 누르면서 A, Y, B, X, A, Y, B, X의 순으로 커맨드를 입력합니다. 이 커멘드가 성공하면 '언빌리어블'이라는 소리가 들리게 됩니다. 그러면 모드 셀렉트 화면에 「올스타」라는 항목이 추가되게 되는데, 이 올스타 모드에서는 자신의 팀과 상대팀의 선수등 게임에 등장하는 모든 선수들을 포지션별로 선택할 수 있게 됩니다. 물론 이렇게 만들어진 팀으로 시합도 할 수 있습니다. 그리고 이 모드에서 선수를 선택할 때 셀렉트 버튼을 누르면 마음대로 선수를 선택할 수 있습니다.

김상철/ 서울시 구로구 고척동 110-4

Q **겜훈장님. 저는 격투 게임을 아주 즐겨하는 게이머 입니다. 지금은 새턴용 격투 게임인 '갤럭시 화이터'를 즐기고 있습니다. 갤럭시 화이터에서 숨겨진 캐릭터가 있다고 하는데, 어떻게 하면 등장시킬 수 있을까요? 그리고 레이싱 게임인 세가 랠리 챔피온 쉽도 하고 있는데 스트라토스라는 자동차는 어떻게 선택할 수 있는지요? 꼭 알려주시기 바랍니다.**

A 일단 갤럭시 화이터에서 숨겨진 캐릭터를 등장시키는 방법은 2P측의 하드를 연결하고 커서를 VS 모드에 맞추고 L, R, Y 버튼을 동시에 누르면서 1P측의 스타트 버튼을 누르면 보너스, 야코프, 패르덴, 로웨 라는 4명의 캐릭터가 등장합니다. 그리고 스트라토스를 선택하는 방법은 일단 모드 셀렉트 화면에서 X, Y, Z, Y, X 순으로 버튼을 눌러주면 타임 어택의 카 셀렉트 화면에 스트라토스가 추가됩니다.

이주현/ 부산시 남구 우암1동 432-53

Q **안녕하세요? 겜훈장님. 저는 투신전의 열열한 팬입니다. 현재 새턴용 투신전 S 를 즐기고 있는데, 사진을 보니 머리가 큰 2등신 캐릭터가 등장하더군요. 어떻게 하면 2등신 캐릭터로 게임을 즐길 수 있습니까?**

A 투신전 S 에서는 각 캐릭터의 얼굴 부분만을 크게 만들어 2등신 캐릭터로 게임을 즐길 수 있습니다. 일단 타이틀 화면에서 L과 R버튼을 누른 채로 스타트 버튼을 눌러 모드를 선택하면 2등신 캐릭터로 플레이할 수 있습니다.

이상철/ 경기도 성남시 분당구 서현동 662-134

Q **겜훈장님. 저는 아케이드 게임에 푹 빠져 있는 유저랍니다. 다름이 아니라 지금은 SNK의 최고 게임인 화이터즈 스워즈를 즐기고 있습니다. 이 게임에서 마지막 보스인 잔쿠로를 선택할 수 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 잔쿠로를 선택할 수 있을까요?**

A 1P, 2P의 관계없이 커서를 하오마루로 일단 옮깁니다. 그리고 스타트 버튼을 누른 상태로 커서를 겐주로, 바사라, 쿄시로, 우쿄, 리무루루, 하오마루, 시즈마루, 나코루루, 한조, 아마쿠사, 김웅재, 갈포드, 시즈마루 의 순으로 이동시킵니다. 그후 제한시간이 3초가 되었을 때 AB 버튼을 동시에 누릅니다. 이곳에서 주의할 점은 스타트 버튼은 끝까지 누르고 있어야 합니다. 그러나 잔쿠로는 2P 대전시에서만 선택이 가능합니다.

김상원/ 경북 경주시 황성동 776-32



겜훈장의 길은 멀고도 험하다 300점
이상현/ 서울시 송파구 잠실2동 주공APT 220-501호

Q **안녕하세요 겜훈장님. 저는 네오지오의 광적인 유저랍니다. 지금은 진 싸울아비 투혼을 즐기고 있는데 이 게임에서 등장하는 심판 구로코를 선택하는 방법을 잘 모르겠습니다. 꼭 알려주시기 바랍니다.**

A 구로코를 선택하는 방법은 아주 간단합니다. 일단 캐릭터를 선택하는 화면에서 상, 하, 좌, 상, 하, 우와 동시에 A 버튼을 눌러주면 됩니다. 그리고 동일 캐릭터 대전도 가능합니다.

최주성/ 서울시 강남구 도곡동 886-4



봄은 훈장의 계절 300점
박상원/ 대구 광역시 수성구 범어4동 208-18 귀빈미용실

Q **안녕하세요 겜훈장님. 저는 액션 게임을 아주 사랑하는 독자입니다. 다름이 아니라 지금은 조금 오래된 게임인 용호의 권2를 즐기고 있습니다. 용호의 권2에서 마지막 보스로 등장하는 기스 하워드를 선택할 수 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 기스하워드를 선택할 수 있습니까??**

A 용호의 권2에서 마지막 보스인 기스하워드를 선택하는 방법에는 2가지가 있습니다. 첫째는 전원을 켜고 자울스의 로고 화면이 뜰 때 ↙→↘↓↙←↘ + YR의 커맨드를 입력하는 것입니다. 그러나 이 커맨드가 너무 어렵기 때문에 힘들 경우는 지금부터 말씀드릴 두번째 방법을 사용하시기 바랍니다. 두번째 방법은 스토리 모드를 진행하여 단 한판도 지지 않고 기스까지 진행합니다. 그 후 기스를 한대도 때리지 말고 져준 후에 컨티뉴를 합니다. 컨티뉴 후 캐릭터 셀렉트 화면에서 각 캐릭터들의 얼굴이 돌아갈 때 2P쪽의 스타트 버튼을 눌러주면 도중 참가대전이 되고 이때 기스를 사용할 수 있습니다.

박지열/ 서울시 중랑구 상봉1동 118-32

Q **안녕하세요? 겜훈장님. 저는 투신전의 열열한 팬입니다. 현재 새턴용 투신전S 를 즐기고 있는데, 사진을 보니 머리가 큰 2등신 캐릭터가 등장하더군요. 어떻게 하면 2등신 캐릭터도 게임을 즐길 수 있습니까?**

A 투신전S에서는 각 캐릭터의 얼굴 부분만을 크게 만들어 2등신 캐릭터로 게임을 즐길 수 있습니다. 일단 타이틀 화면에서 L과 R버튼을 누른 채로 스타트 버튼을 눌러 모드를 선택하면 2등신 캐릭터로 플레이를 할 수 있습니다.

이상철/ 경기도 성남시 분당구 서현동 662-134

Q **겜훈장님. 저는 아케이드 게임에 푹 빠져 있는 유저랍니다. 다름이 아니라 지금은 SNK의 최고 게임인 화이터즈 스워즈를 즐기고 있습니다. 이 게임에서 마지막 보스인 잔쿠로를 선택할 수 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 잔쿠로를 선택할 수 있을까요?**

A 1P, 2P의 관계없이 커서를 하오마루로 일단 옮깁니다. 그리고 스타트 버튼을 누른 상태로 커서를 겐주로, 바사라, 쿄시로, 우쿄, 리무루루, 하오마루, 시즈마루, 나코루루, 한조, 아마쿠사, 김웅재, 갈포드, 시즈마루의 순으로 이동시킵니다. 그후 제한시간이 3초가 되었을 때 AB 버튼을 동시에 누릅니다. 이곳에서 주의할 점은 스타트 버튼은 끝까지 누르고 있어야 합니다. 그러나 잔쿠로는 2P 대전시에서만 선택이 가능합니다.

김상원/ 경북 경주시 황성동 776-32

고뇌하는 아키라_그러나 패배는 없다!

(제 4 화)



고뇌하는 아키라 그러나 패배는 없다!





아아, 이것이…
이런 비참한 모습으로…
나의 명예는 어떻게 되는 것인가?
정상까지 올랐던게
아니었던가. (0.11초)
… 기다려라!
좋아! 냉정하게 분석해 보자.
우선 체력으로는 내가 우세하다.
남은 시간도 15초로
반밖에 지나지 않았다…
더구나 콤보 서머솔트 킥
으로 반격을 했
는데도 왠지 다운 공격
지 않았다. (0.07초)
후후후… 그래, 이 녀석은 결국 나를
두려워 하고 있는 것이다.
그렇군. 아무리 생각해도 우습다.
계속 겁이나 내고 있어라!!
(0.19초)
으아악? 설마…
으으으윽!?
네, 네크 브리커 드롭(A A P)!!
일어서기 기술을 게다가 라이징 엘보(A P)와 최후의
입력이 같은 커맨드 기술을 이용한 자동 2단 공격을,
이런 교활한 작전을 사용하다니!
이
야
아
앗
하하하하하하하하하하하…
팔극권을 추구하며 자타가 공인하는
최강의 이름!
대적할 상대가 없는 무적의 내가 이런
유치한 작전에 걸려들고 말다니…
아, 하늘이 푸르구나!
역시, 하늘은 멋있어…
아직, 아직 끝나지 않았어!
나는 송백정, 아니 아키라다!
정상의 팀장, 아니 최강의 화이터라고
자타가 공인하는 아키라다.
녀석은 내가 일어설 때 어떻게
할까?
또 넥 브리커 드롭? 아니면…
기다릴까?
이런 유치한 녀석이 여러가지
작전을 구사할 두뇌를
가졌을 리 없어!
약간 의외지만 일어서기 중단 킥인
괄면선퇴로 K.O를 노리자.
으윽! 역시 맞아 버렸어…
텅…
피익!!
아아아아앗! 피해 버렸나?
일어서며 차기의 소요 시간은
21콤머로…
1콤머는 0.015초이니까 21콤머 X
0.015초= 0.315초. 약 0.3초…
가드하고 있었다면 몰라도, 아뭏든
피해 버렸다. 이럴 리가 없는데…
음, 역시 반격이!
게다가 사이드 풋 킥(↙K+G)!!
상당히 견실한 녀석이군!
아아, 가드여! 제발, 타이밍이 맞아야되.
괄면정퇴의 경직 시간이여! 빨리
풀려줘!
그렇다, 나는… 최강이라는 자신감으로
지쳐여 봐야… 비생산적이고…원시적이고…
이 사회에 아무런 이익도 주지 못하는…
아아, 이대로 끝나버리고 마는가…
휴우우…
휴 우 우 …
GOOD-BYE!

고뇌하는 아키라 그러나 패배는 없다!





▶아키라의 전 대전 성적◀

- 통산 6754전 중 5216승 1538패
- 현재 승률 : 약 58.7% (점점 하락하고 있음)
- 은퇴까지 앞으로 462패 (2000패 이상이면 은퇴할 에정임)

「버철화이터」 응용 공략편

최근 들어 격투 게임의 대명사가 되어 버린 「버철 화이터」 시리즈.

「버철 화이터」시리즈 탄생의 산실인 AM2연은 지금 「2」에 이어 「3」의 개발에 한창이다. 이달에 신설된 버철 화이터 연구실에서는 「버철 화이터2」를 중심으로 기본 공략을 응용한 격투 구조를 심도 있게 분석해 본다.

싸움의 구조-공격과 방어

싸움의 구조

「버철 화이터」와 「버철 화이터 2」. 이 2종의 게임을 모두 플레이해 본 경험이 있는 게이머라면 격투에 있어서 기본적인 시스템은 그다지 변화지는 않았다는 것을 알 수 있다.

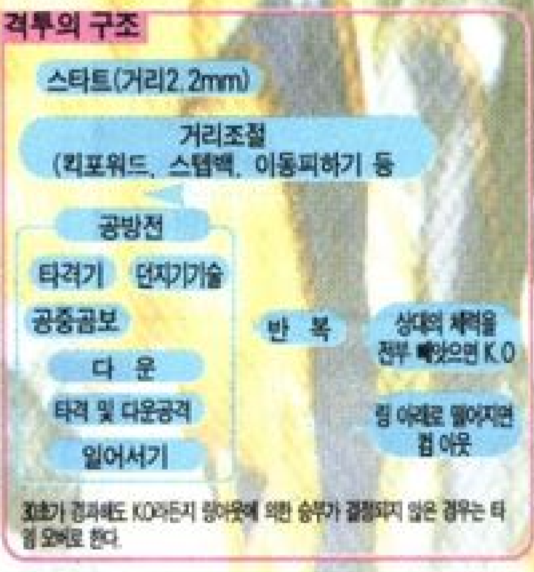
서로 마주 보고 서서 타격기, 던지기 기술을 사용해 어느 쪽의 캐릭터가 다운되면 거기에서 일어나려는 공방이 시작된다. 그것을 몇 번이나 되풀이하면 1세트는 종료한다. 캐릭터는 링이라는 제한된 공간에서 싸우며 링에서 떨어지면 아무리 체력이 많이 남아 있어도 패하는 굉장한 전략성을 요구하는 측면도 있다. 때문에 링 아웃을 목표로 한 싸움 역시 멋진 전략이라고 할 수 있다. 게임을 플레이하면서 플레이어가 가능한 것은 캐릭터를 움직여서 기술을 사용해 공격하는 것과 가드 버튼을 눌러 상대의 기술을 방어하는 것이다.

그러면 우선은 이상적인 전투 방법을 생각하고 그 공격에 대해 알아보자.

'공격', '수비'라는 격투에 필요한 요소는 모든 캐릭터에 공통으로 존재한다. 공격에는 타격기과 던지기 기술이 있다. 그리고 타격기에는 세가지로 공격 구분이 된다. 모든 타격기와 던지기 기술은 서 있는 상대에게 유효한 기술과 앉아 있는 상대에게 유효한 기술 2가지로 분류할 수 있다.

공격을 성공시키는 데에는 거기에 상응하는 기술이 동반한다. 상대가 웅크리도록 유도하는 기술을 구사하고 그 다음에 진짜 기술을 구사한다는 궁리가 필요한 것이다.

그리고 빼놓을 수 없는 것은 상대의 기술을 가드해서 반격한다는 것이다.



이상적인 공방 기본자세

격투의 기본 3조

1. 공격의 기본
   무방비한 부분에 타격, 상대를 동요시킨 후에 타격, 가드 중인 상대 던지기
2. 방어의 기본
   치밀한 이동술, 연속기계의 풍부한 지식
3. 반격의 기본
   상대의 공격을 가드하고 반격한다는 기술에 의한 대항기
   (이론상으로는 적중하는 공격)

시합은 '공격', '방어', '반격' 이렇게 3가지 요소로 성립된다.

시합 중에 세가지 요소는 복잡하게 얽혀 있어 언제부터 언제까지는 공격, 방어한 후에 반드시 반격이라는 상황이 간단히 패턴화된다는 것은 어려운 일이다.

그러면 이 3가지 요소들을 개별적으로 구분해 생각하자면 우선 공격에 대해 알아보자.

단순하게 생각하면 떨어진 거리에서는 타격기로 공격해 들어가는 것이 위험이 적고, 그 때는 상대의 가드가 무효가 되는 위치를 찾아 공격하는 것이 일반적이다. 즉 서 있는 상대에는 하단 타격기가, 앉아 있다면 중단 타격기가 유효하다. 상대가 이들 공격에 기가 꺽여 가드를 철저히 하려고 한다면 상태를 엿보고 있다가 던지기 기술을 하면 된다. 그러나 상대도 아무 생각없이 우두커니 서 있는 것이 아니고 갑자기 공격도 해 온다. 거기에서 방어 요소가 요구되는 것이다.

일반적으로 거리가 가깝다면 방어는 서서 가드를 주체로 하는 것이 좋다. 약간 먼 거리라면 서서 가드와 앉아서 가드 어느 쪽이 유효한지는 판단하기가 조금은 어렵다.

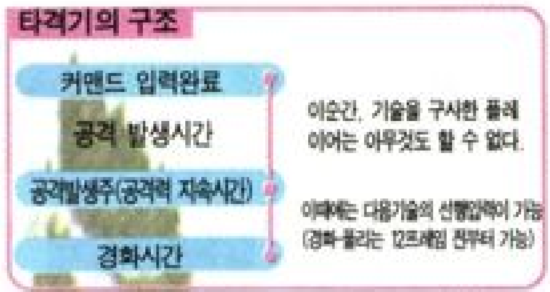
구체적으로 먼 거리에서 전개되는 강력한 하단 공격을 가진 캐릭터라면 앉아서 가드를 중심으로 방어를 생각하면 좋을 것이며, 기술의 리치가 짧은 상대는 약간 거리를 갖고 기술을 구사하는 것이 좋을 것이다. 하지만 그 이상으로 중요한 것은 대전 상대가 어떤 싸움을 하는 플레이어인가를 분석하면 상대의 특기인 공격 패턴이 보이게 된다.

반격이라는 것은 상대의 기술에 따라 가드 불능이 되면 반드시 무엇인가의 기술로 반격할 수 있는 경우가 있다. 알기 쉽게 말하자면 상대 기술의 허점을 파악하고 반격하는 것이다.

기술이 미치는 것과 미치지 않는다는 것

타격기에 한해서 말하면 구사한 기술이 상대에게 미치는 것과 미치지 않는 경우, 그 기분이 전혀 다르다. 그것은 펀치 1발로 상대 데미지를 송두리째 빼앗는 기술에서도 마찬가지이다.

원래 타격기라는 것은 커맨드가 입력된 후 기술마다 다른 공격력 발생 시간이 지난 후에 나오는 것으로 공격력 지속 시간, 그리고 경화시간이라고 하는 흐름으로 구성되어 있다.



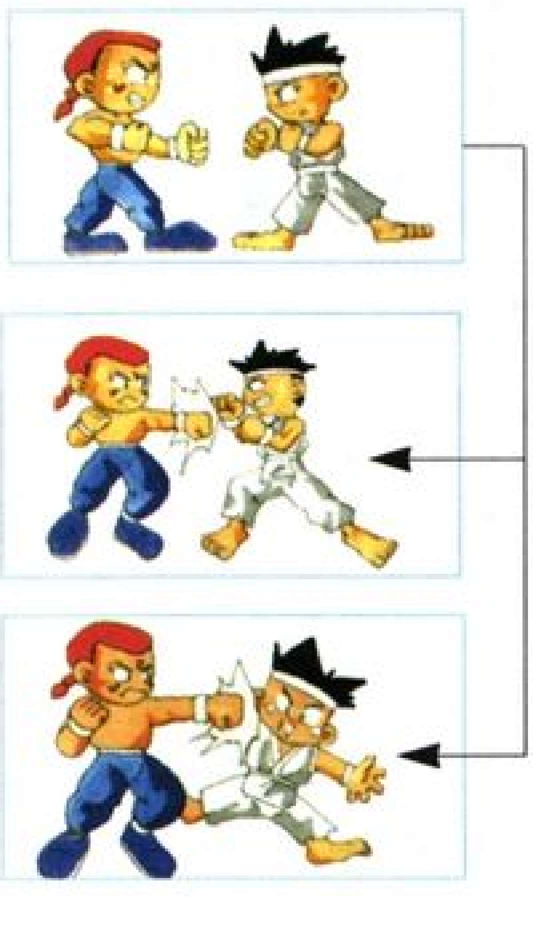
이 일련의 동작을 펀치로 예들들어 구체적으로 설명하면 펀치를 낼 때 팔을 뻗을 때까지가 공격력 발생 시간. 펀치가 나가고 있는 도중(임팩트 순간)은 공격력 지속 시간이며 뻗은 팔을 원래 포지션으로 끌어오기까지의 시간이 경화 시간이 된다.

이때 기술이 상대에게 도달되면 상대 캐릭터에게 경직시간이 생기게 된다. 기술이 히트하면 상대는 몸을 뒤로 젖히거나 앞으로 고꾸라지듯이 되어 극히 짧은 시간이지만 몸을 움직일 수 없게 된다. 가드된 경우에도 상대에게 '가드한다'는 행동을 하게끔 하거나 히트 시보다는 짧지만 상대는 몸의 움직임을 취할 수 없게 된다.

기술에 따른 경화시간 발생

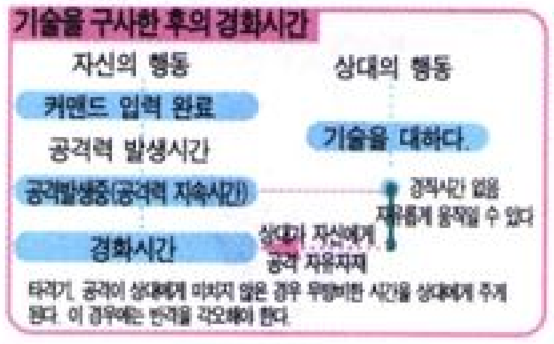
1. 기술 공격 발생 후
2. 기술이 히트했을 때
3. 기술을 가드했을 때

기술마다 절대적인 경화 시간이 정해져 있어 플레이어가 개입할 수 있는 여지는 없다. 단지 선행 입력을 이용한 커맨드 입력은 가능하다. 하지만 경화 시간 중에 모든 기술의 선행 입력이 되는 것은 아니다. 또 가드 캔슬같이 경화 그래픽이 변화하는 것은 아니다.



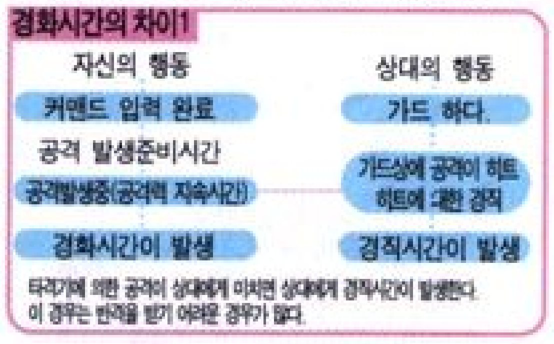
하지만 공격이 미치지 않으면 어떻게 되는가?

상대는 자유롭게 움직일 수 있지만 자신은 이른바 기술의 경화시간 때문에 몸의 움직임을 취할 수 없게 되어 버린다.

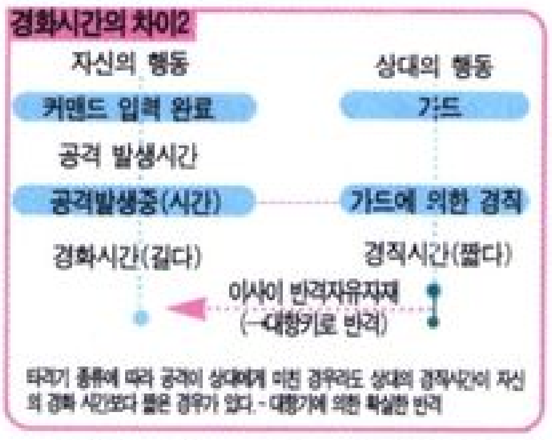


경화시간이라고 하는 것은 기술에 따라 변화한다. 물론 예외는 있지만 일반적으로 상대에게 가한 데미지가 크면 클수록 기술의 경화시간은 길다.

한편 타격기를 상대에게 미치게 한 경우 상대의 경직시간은 가드된 기술의 데미지에 의해 변화한다.



데미지가 큰 기술을 가드하면 그에 비례해 가드하고 있는 시간은 길어지게 된다. 자기 쪽의 기술 경화시간과 가드로 생긴 상대의 경직시간과의 상대성은 굉장히 중요하여 언제부터인가 '대항기'라 부르는 반격의 정석이 생기게 되었다.



이것을 알고 있는 플레이어라면 중단 공격의 유용성이 높다는 것을 알고 있을 것이다. 물론 모든 중단 공격이 전혀 반격되지 않는다는 것은 아니다. 하단 공격도 동일하게 미치기만 한다면 좋은 기술도 많다.

뛰어난 중 · 하단 공격

상대의 자세		서서	앉아서
자신의 공격	상단	△	×
	중단	△	○
	하단	○	△

×=적중되지 않는 공격
△=도달해도 가드될 가능성이 있는 공격
○=도달하면 확실히 데미지를 줄 수 있는 공격

단발기와 컴비네이션

단발기에 관해서는 자신이 사용하지 않는 캐릭터의 기술도 포함해 존재하는 기술의 모든 커맨드, 데미지, 공격 발생 시간, 경화 시간을 파악하는 것이 바람직하다. 축으로 하는 발이 바뀌는 것에 따라 경화 시간이 변화하는 경우도 마찬가지이다. 기술이 히트(되)는 경우에도 그 공격이 카운트였는지, 소 카운트였는지 등 어떤 적중 방법을 한 것인가를 모두 파악하면서 싸워야 한다.

컴비네이션은 최초의 1발이 적중되면 계속된 공격이 모두 히트되는 연속 공격으로 정의되지만 실전에 있어서는 반드시 그대로인 것은 아니다. 그것은 기술을 구사했을 때의 거리와 상대 캐릭터의 체중이 영향을 미치기 때문이다. 체중이 가벼운 캐릭터라면 첫번째 공격이 적중됐을 때 뒤로 물러나버리기 때문에 그 이후의 공격이 히트되지 않는 경우가 있다. 첫번째 1발이 적중된 것을 확인했다고 해도 그 뒤의 기술을 모두 해 버린다는 것은 공격하는 측에게 큰 허점이 생겨 다시 없는 기회를 상대에게 주게 된다.

기술이 적중된 경우는 좋겠지만 기술이 도달하지 않는 경우, 혹은 상대에게 가드된 경우, 기술에 동반한 경화 시간을 고려하면서 계속해서 공격을 해야할 것인지, 아니면 일단 가드에 전념할 것인지, 혹은 상대가 던지기 기술을 할 것인지, 이렇듯이 기술을 1발 구사한다고 하는 것은 이렇게 많은 의미를 갖게 된다. 이런 결과로서 '기술이 히트한다', '가드한다'는 것이 나온다.

컴비네이션 기술을 히트시킨다

최초의 공격이 히트된 것을 확인하면서 컴비네이션 기술을 구사한다면 연속되는 기술 모두는 히트되겠지만 체중이 가벼운 캐릭터를 상대로 한 경우에는 상대가 몸을 뒤로 젖히는 것을 고려해야 한다.

그럴 경우에는 처음에 전개한 펀치를 P라는 입력의 파고드는 펀치로 하여 상대를 추격할 수 있다. 또 컴비네이션 기술도 최후까지 연결되지 않는 성질의 기술도 있으며 본래 연결되는 콤보에서도 딜레이를 너무 길게 걸면 연결되지 않는 경우도 있다.

라우 콤보



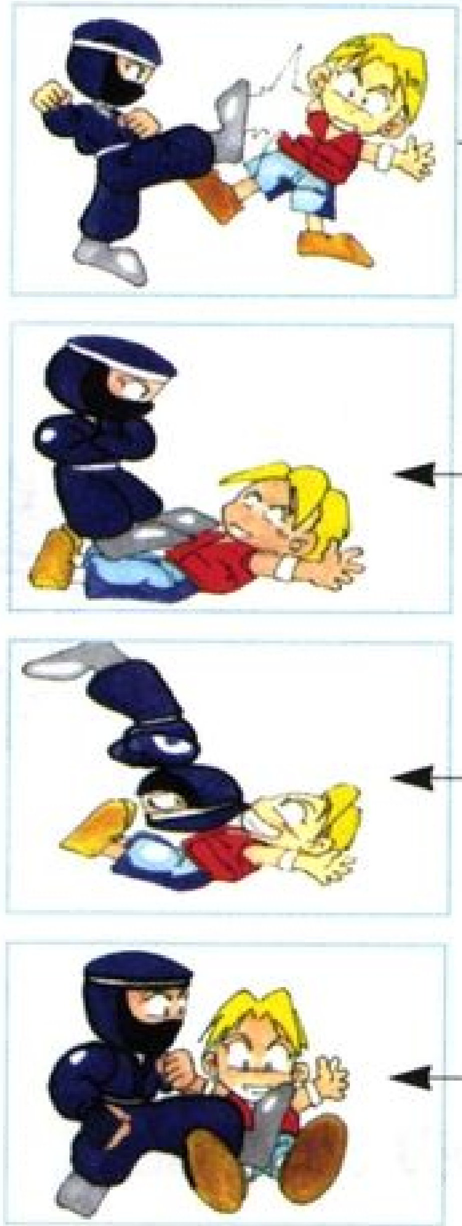
카운터

어떤 기술도 카운터 히트에 초월하는 것은 없다. 통상 히트 시와 비교해서 아래와 같은 이점이 있기 때문이다.

1. 하나의 기술로 데미지가 증가한다.
2. 기술에 따라 상대를 공중에 띄울 수 있다- 공중 콤보 등의 추격이 기대된다.
3. 상대에게 다운을 빼앗을 수 있다(or 경우가 많다)
4. 상대의 경직 시간이 길게 되고 던지기 무효 시간이 감소한다. - 펀치 던지기 찬스

기술이 히트된 경우에는 그 기술이 통상 히트인지, 데미지가 1.5배가 되는 대 카운터인지, 아니면 1.25배+1의 소 카운터 히트인지를 그때마다 판단할 수 있도록 하자. 일반적으로 대 점프 중인 상대에게 타격기를 적중하는 것같이 눈으로 알기 쉬운 카운터는 좋지만 급소 카운터 등은 눈으로 알기 어렵다. 그러나 '다운 기'로 규정되어 있지 않아 비틀거리는 중에 가하는 공격이 아닌 경우에 그것은 급소 카운터라고 판단할 수 있다. 공중에서의 추가 공격이 적중되지 않는 경우에도 그 뒤의 다운 공격의 종류도 변한다. 대 다운 공격을 노리는지, 아니면 소 다운공격인지, 혹은 추격 공격으로 하는 것이 좋은 건지, 이런 판단들을 그 자리에서 순간적으로 하지 않으면 절호의 찬스를 놓치게 된다. 순간적인 판단이 서투르다면 공중에서의 추가 공격은 우선 그냥 지켜보고 데미지를 1단계 내린 공격으로 하는 것이 좋다. 대 다운 공격을 노리는 경우에도 소 다운 공격을, 소 다운공격을 노리는 경우에도 추격 공격을 하는 것이다. 이렇게 하면 대전에 있어서 안정성은 상승될 것이다.

마지막으로 중요한 것은 카운터 히트에도 상대가 선 위치에서 생기는 서서 카운터와 상대가 앉은 상태에서 생기는 앉아서 카운터에서 상대가 뜨는 방법이 다르다. 캐릭터의 중심 관계에서 서서 카운터쪽이 상대가 보다 높게 뜨기 때문에 공중 콤보 등의 추격을 하기 쉽게 된다.



2종류의 카운터

하나의 돌파구로 상대에게 보다 많은 데미지를 주는 데에는 화려한 공중 콤보의 성립을 빼놓을 수 없다. 모든 공중 콤보에 해당되는 것이지만 공중 콤보의 계기가 되는 공격은 우선 카운터 히트를 전제로 해야 한다. 자신이 어떤 캐릭터와 싸우고 있는가를 의식하는 것은 당연한 것으로 기술이 히트한 그 순간 상대의 몸이 어느 정도 떠 있는가를 파악하고 공중에 떠 있는 상대에게 구사할 기술을 상황에 따라 바꿔 갈 필요가 있다.

챔프클럽

신상품

버철 비주얼 시스템



특수 의자에 앉아 운전하는 것에 의해 의자가 전후좌우로 움직여 플레이어가 게임을 실제로 체험할 수 있는 가상 현실 게임기가 새로 나왔다. 이 버철 비주얼 시스템은 사용자 위주의 프로그램이 내장되어 순간적인 동작 변화가 가능하여 긴박감과 스릴감을 충분히 느낄 수 있을 것이다.

■문의처 : 어뮤즈 월드(02)717-1178
■가격 : 미정

스타 패드

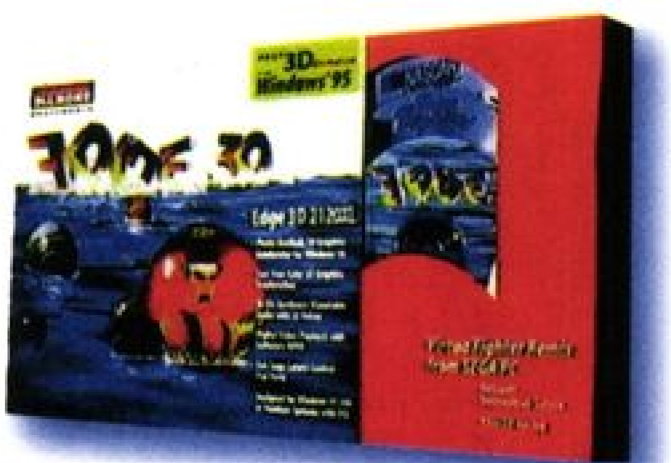


컴퓨터 및 게임 주변기기를 제작 판매하는 다훈전자에서 슈퍼 알라딘보이 패드를 새롭게 선보인다.

기존의 슈퍼 알라딘보이의 패드 크기가 주 대상층인 어린이들의 손에 너무 크게 제작된 것에 감안해서 이번에 새로 출시된 스타 패드는 소형 사이즈로 출시되었다. 스타 패드의 특징이라면 A.B 버튼을 동시에 사용이 가능하다는 것이다.

■문의처 : 다훈전자(032)675-7755
■가격 : 6,000원

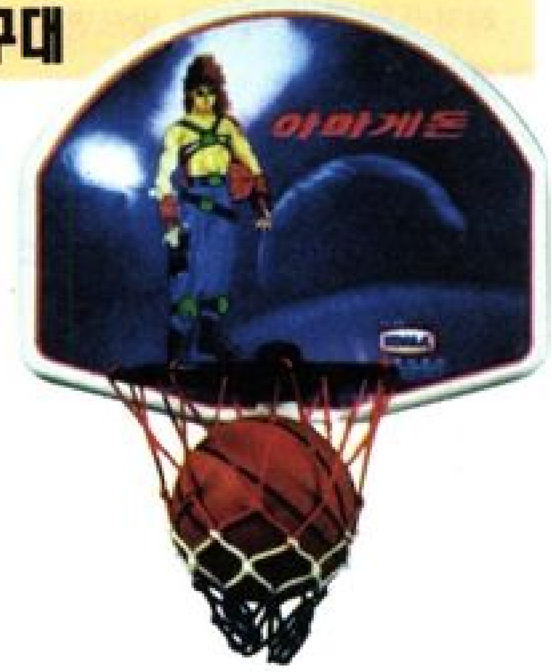
엣지 3D(EDGE 3D)



엣지 3D는 완벽한 3차원 처리와 16비트 사운드 처리, 꽂고 부팅만 하는 플러그 앤 플레이 방식의 그래픽 보드이다. 일본의 세가 엔터프라이즈와 공동 개발로 이룩한 엣지 3D는 버철 화이터 리믹스, 팬저 드래군을 이식하여 앞으로 버철 캅, 버철 화이터2 리믹스, 투신전 스페셜 등을 발표할 예정이다. 또한 윈도우 95에 완벽한 지원으로 초고속 그래픽 환경을 지원하며 사운드 블라스터16과 호환되므로 별도의 사운드 카드가 필요없다.

■문의처 : 이디알 (02)705-0806
■가격 : 308,000원

아마게돈 미니 완구와 농구대



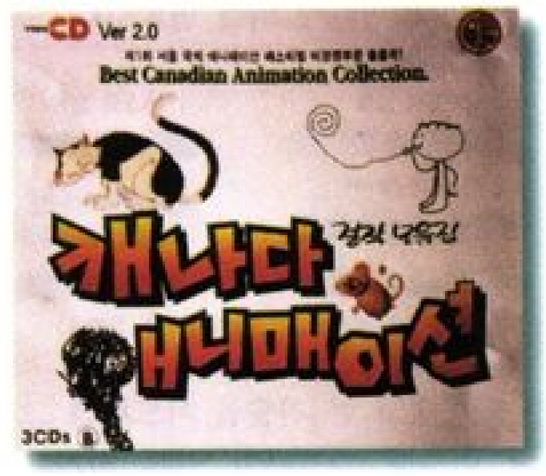
국내에서 제작되어 인기를 끈 애니메이션 「아마게돈」의 캐릭터 상품이 새롭게 선을 보인다. 그것이 아마게돈 미니 완구와 농구대이다.

농구대는 겨울철 실내에서 손쉽게 즐길 수 있도록 제작되었을 뿐만 아니라 아마게돈의 주인공 오혜성 모습이 그려져 있어 장식 효과도 낼 수 있다. 그리고 아마게돈에 등장한 캐릭터 미니 완구는 국내에서 처음으로 제작되어 앞으로 캐릭터 상품의 미래를 밝게 한다.



■문의처 : 미니 완구- 뉴크로바(02)707-0370
농구대 - 화인상사(02)446-5745
■가격 : 미니완구 15,000원,
농구대 15,000원 10,000원 7,000원

캐나다 애니메이션 걸작 모음집



이 모음집은 제 1회 서울 국제 애니메이션 페스티발 비경쟁부분에 출품하여 좋은 반응을 얻은 작품으로 버전 2.0으로 기획되었다.

3장의 디스크에 수록된 총 20편의 작품은 캐나다의 대표적인 애니메이션 작가들의 작품으로 대부분 오스카 단편 만화 영화부문에서 수상한 작품들로서 놀라운 애니메이션의 세계로 초대할 것이다.

■문의처 : LG 미디어 영화 (02)3480-6719

스트리트 화이터



유명한 비디오 게임 「스트리트 화이터」를 영화화한 이 작품은 게임과 만화에 못지않은 화려한 액션으로 흥행에 성공하였다.

가상의 날 샤달루 제국의 독재자 바이슨 장군이 군사 쿠데타를 일으켜 인질을 잡고 그들의 몸값으로 거액의 돈을 요구한다. 샤달루 제국의 마지막 희망은 젊고 패기에 찬 가일 대령뿐인데... V-CD 2.0으로 출시된 이 작품에는 퀴즈로 풀어보는 「스트리트 화이터」와 인물별 액션 보기 등의 메뉴가 함께 있어 재미를 더하고 있다.

■문의처 : LG 미디어 영화 (02)3480-6719

동키콩 인형



소프트 비닐제로 제작된 동키콩 인형은 위엄있고 고약한 얼굴 모습이 멋지게 표현되어 있다. 인형 사이즈는 대(높이 45센치), 중(30센치), 소(15센치)의 3종류이다.

TV 게임용 셀렉터, 스테레오 헤드폰

V 새턴의 일본 빅터에서 게임의 묘미를 한층 더해주는 아이템이 등장했다. AV입력 단자를 손쉽게 확장할 수 있는 TV 게임용 셀렉터와 박력있는 사운드를 듬뿍 즐길 수 있는 TV 게임용 스테레오 헤드폰이다.

셀렉터는 최대 3대의 게임기와 AV기구를 접속할 수 있고 출력단자는 뒷면에 입력단자는 앞면에 설치하였다. 사용시는 입력 전환 스위치로 간단하게 하드를 선택할 수 있다. 또 헤드폰HP-G300은 100그램의 경량 타입으로 파워 풀하며 긴장감 넘치는 게임 사운드를 즐길 수 있다.





레이싱 게임의 센세이션

플레이 스테이션 주변 기기 관련 업체 매드 캐츠(Mad Catz)에서 만든 레이싱 콘트롤러 아나로그 스티어링 휠(Advanced analog steering wheel)이라는 이름을 가진 이 콘트롤러는 수동 변속레버와 페달을 가지고 있으며 스티어링 콘트롤도 굉장히 튼튼하게 설계되었다.

스프링은 아케이드용처럼 만들어졌으며 중앙의 리턴 스티어링과 플라스틱 경주-스타일 휠은 잘 잡을 수 있도록 디자인 되었다. 여섯개의 버튼이 위쪽에 있으며 또 다른 두개가 제동기처럼 작동하도록 휠 아래에 있다.

가장 큰 특징으로는 경주의 현실감을 강화하는 기어 전환장치와 페달이다. 작은 고-저 수동 기어 변속장치가 휠의 오른쪽 있어 재빨리 기어 변속을 할 수 있는 장점을 가지고 있다.



남코(Namco)의 제작 소프트 중인 리지 레이서(Ridge Racer), 에어 컴뱃(Air Combat), 사이버 슬레드(Cyber Sled) 등이 호환된다.

▪문의처 : 게임본부(02)701-1667

포인트 패드



차세대 입력장치로 바이맨에서 포인트 패드를 선보인다. 이 제품의 특징은 좁은 공간에서 사용이 가능하며 노트북에도 쉽게 연결해 사용하는 등 휴대가 간편하다.

터치 패드 위에 손끝이나 펜끝으로 커서를 움직여, 포인트를 주면 컴퓨터가 스스로 인식하여 입력이 자연스럽게 되는 방식으로 정밀한 작업 시에도 용이하며 습기나 기타 이물질에도 전혀 영향을 미치지 않아 반영구적으로 사용이 가능한 제품이다.

▪문의처 : (주)바이맨 :(02)555-3216
▪가격 : 66,000원

새턴, 플레이 스테이션용 S단자 케이블

새턴, 플레이 스테이션용 S단자 케이블이 새롭게 선보였다. 평상시 사용되고 있는 AV단자 보다 뛰어난 화질과 사운드를 느낄 수 있는 것이 S단자의 장점이다. 가격도 아주 저렴해 너무 비싸 구입하지 못하고 있던 유저들에게 커다란 기쁨을 선사할 것이다.

▪문의처 : 게임 본부(02)701-1667
▪가격 : 미정





서적 깜짝 놀랄 3D 게임

이 책은 흥미진진한 3D 세계를 만들고 싶어하는 C/C++ 프로그래머들을 위한 책이다. 이 책에서 제공되는 강력한 3D 엔진을 사용하면 여러분의 상상력을 마음껏 발휘하여 흥미진진한 3D 게임을 직접 만들어볼 수 있다.

▪문의처 : 한컴프레스(02)636-3746
▪가격 : 20,000원



비디오 서극의 칼

「영웅본색」시리즈, 「천녀유혼」, 「신용문객잔」으로 유명한 서극이 전혀 새로운 전통 무협 영화를 선보인다.



출생의 비밀을 알고 복수심에 불타는 남자, 조문탁은 마적떼와의 결전에서 한쪽 팔을 잃지만 복수에 대한 처절한 집념을 지닌 그는 우연히 발견한 무술책을 보며 무술을 익히고 아버지의 원한을 갚는 처절한 복수를 감행한다는 내용의 전통 무협 액션물이다. 홍콩 액션의 전혀 새로운 시도로 서극 액션의 새로운 면을 느낄 수 있을 것이다.

▪문의처 : 영성프로덕션 (02)3451-4805

포카혼타스

포카혼타스는 만화 포카혼타스를 전격 영화화한 작품으로 만화가 가지고 있는 표현의 한계성을 보완하면서 생생한 화면을 연출하여 포카혼타스의 전설을 살아 숨쉬게 하는 명작이다. 만화를 보면서 느꼈던 재미를 영화의 광대한 스크린 속에서 미지의 세계에서 살아가는 인디언들의 삶의 모습을 자연 그대로 느낄 수 있으며 광활한 대륙에서 펼쳐지는 사랑과 도전의 신화를 느낄 수 있을 것이다.



▪문의처: 새음미디어(02)547-1872

버그를 잡아라!

이번 호에는 좋은 만화가 없군요. 독자 여러분들의 재치와 그림 실력을 뽐낼 수 있는 코너인데... 아쉽습니다. 그동안 좋은 그림들을 많이 보내주었는데 그 전통을 살려 이 '버그를 잡아라'의 만화 코너가 아트 갤러리의 수준을 훨씬 뛰어 넘도록 빅보스를 사랑하는 전국의 팬여러분들은 힘 내주시기 바랍니다. 앞으로도 만화가 채택되신 분에게는 포상점수 500점을 드리겠습니다.

버그잡이 1호 포상점수 1,000점

이상은/[redacted]



발신자 검색

안녕하세요? Mr 빅보스님. 저는 타잡지를 전부 뿌리치고 게임챔프를 오래전부터 고집해온 신출내기 버그잡이입니다. 이렇게 게임챔프에 처음 글을 보내자니 참으로 떨리는군요. 부디 저를 뽑아주세요. 게임챔프 버그ZERO를 위해 열심히 노력하겠습니다.

버그 생포상황

게임챔프 1월호 표지에는 게임챔프 글자위에 조그만 영어로 GAME CHAMP라고 씌어 있는데 2월호에는 없어짐. 그리고 1,2월호에는 게임챔프 글자 오른쪽에 ®자가 있었는데 3월호에는 없음.

본지 72P 천외마경 제로 9,980엔/ (X) 9,980엔/ 78M(0)

본지 73P 알버트 오딧세이 (X) 알버트 오딧세이 외전 (0)

본지 73P 아루남의 날개 (X) 아루남의 송곳니 (0)

본지 128P 미스터 뷰 (X) 미스터 부우 (0)

본지 128P 베지트 (X) 베지터 (0)

본지 128P 피크로 (X) 피콜로 (0)

본지 158P 테리 보가디 (X) 테리 보가드 (0)

버그잡이 2호 포상점수 500점

우영제/[redacted]



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 작년부터 게임챔프를 본 열성독자입니다. 버그를 잡아 보낸지 어언 5번째, 그중 뽑힌 건 1번, 작년 사이버 헌터에서... 어쩌면 이젠 게임챔프를 볼 수 없게 될 지도 모릅니다. 고2거든요. 그래도 끝까지 버그는 잡을 겁니다. 공부도 하면서. 어여쁘게 봐주시고 저좀 뽑아주세요. 그리고 게임챔프 만드시는 여러분 수고하세요.

버그 생포상황

본지 GAME INDEX 프린세스 메이커2 (X) 프린세스 메이커3 (0)

본지 60P 뉴스노트에서 6째줄에 있어야 할 「"」가 7째줄 첫머리에 있음

본지 73P 화이터즈 스워즈 세가 (X) SNK (0), 버철캅2 액션 (X) 건슈팅 (0)

본지 159P 덕 킹 (X) 다크 킹 (0)

부록 72P 불의 배신 (X) 불의 배신 (0)

버그잡이 3호 포상점수 500점

한봉석/[redacted]

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 이번에 처음으로 '버그를 잡아라' 코너에 참가하는 초보 버그헌터입니다. 제가 보내게 된 이유는 "게임챔프"를 읽다 정확한 내용을 방해하는 버그를 잡아 올리기 위해서입니다. 저의 성의를 봐서라도 제발 뽑아주세요.

버그 생포상황

본지 116P 켄의 연속기에서 앉아 약펀지 (X) 앉아 약킥 (0)), 앉아 약펀치 (X) 앉아 중킥 (0), 섬머솔트쉘 (X) 파동권 (0)

본지 116P 낫슈 써머솔트쉘 (X) 섬머솔트 쉘 (0)

본지 165P 그림자 띄우기 (X) 그림자 건지기 (0)



버그잡이 4호 포상점수 500점

김한호/[redacted]

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 전 게임챔프를 구독한지 10개월째입니다. 이 '버그를 잡아라' 코너에는 처음 보내는 거지요. 그래서 버그란 버그는 있는데로 다 찾으려고 노력을 했지요. 깨끗한 책, 버그 없는 책을 만들려고 이렇게 보내게 되었습니다. 다음에는 더 많이 잡겠습니다. 빅 보스님 꼭 좀 뽑아주세요.

버그 생포상황

본지 62P 초신작 (X) 최신작 (0)

본지 71P 있기를 (X) 인기를 (0)

본지 93P 미슷한 (X) 비슷한 (0)

본지 95P 중시형이 (X) 중시형인 (0)
본지 96P 별이 (X) 별의 (0)
본지 96P 벗어난 (X) 벗어나 (0)
본지 103P 많은 벌고자 (X) 많은 돈을 벌고자 (0)
본지 104P 동 맹에 (X) 동맹에 (0)
본지 106P 표시되는 (X) 표시되지 (0)
본지 110P 레밍즈 장르 - 슈팅 (X) 레밍즈 장르 - 액션 (0)
얼라이브 퀴즈 얼라이브 아마게돈 문제 5 스테이6(X) 스테이지6 (0)



버그잡이 5호 포상점수 500점

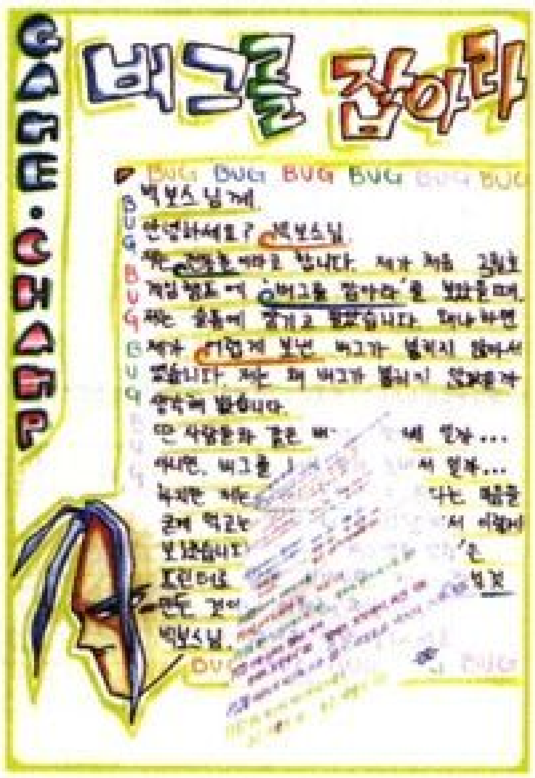
전동훈/[redacted]

발신자 검색

안녕하십니까? 빅보스님. 저는 전동훈이라고 합니다. 저는 3월호 게임챔프의 '버그를 잡아라'를 보고 슬픔에 잠기고 말았습니다. 왜냐하면 제가 어렵게 보낸 버그가 뽑히지 않아서 였습니다. 저는 왜 버그가 뽑히지 않았을까 생각해 보았습니다. 다른 사람들과 같은 버그를 찾아서 일까? 아니면 버그를 너무 늦게 보내서 일까? 하지만 저는 다시 도전해야 한다는 마음을 굳게 먹고는 다시 버그를 사냥해서 이렇게 보냈습니다. 그리고 즐거운 설날 보내세요.

버그 생포상황

본지 61P 게임업계 수준에 (X) 게임업계 수준에 (0)
본지 66P 탄생 10주년 피티에서 (X) 파티에서 (0)
본지 116P 제작사 반프레스트 (X) 반프레스토 (0)



본지 181P RPG 어드바이스에서 높은 레벤의 (X) 높은 레벨의 (0)

버그잡이 6호 포상점수 500점

이재민/[redacted]



발신자 검색

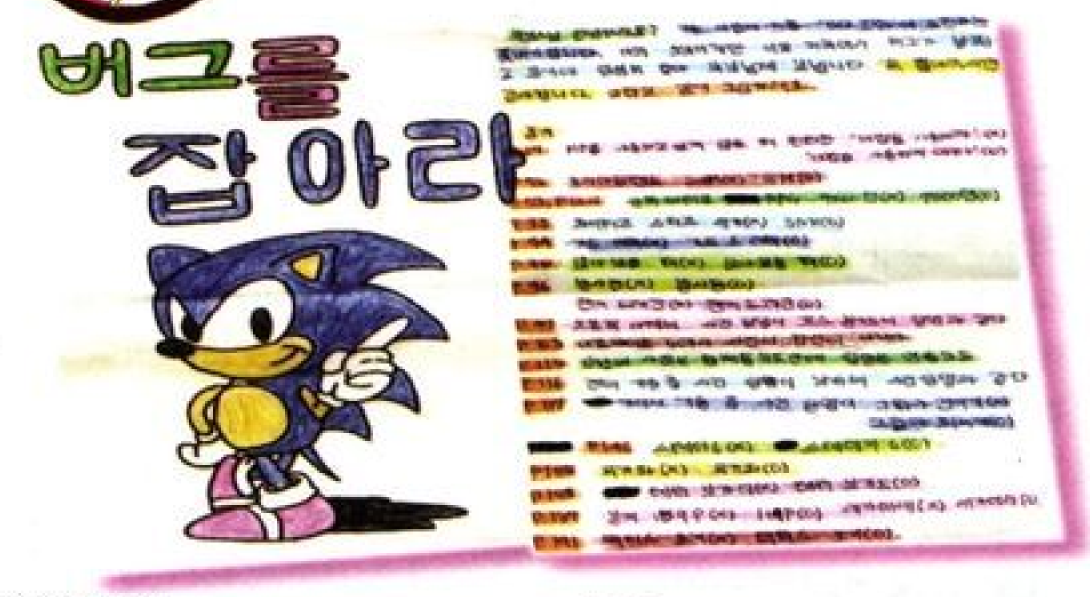
안녕하세요? 빅보스님. 저는 게임챔프를 너무나도 좋아하기 때문에 거의 챔프랑 붙어 삽니다. 하루는 우연히 책을 보다가 버그가 조금씩 발견되길래 몇마리의 버그들만 잡아 보았습니다. 저는 매일 챔프를 4-5시간 보며 버그를 찾는 것이 이제는 아예 취미가 되어 버렸습니다. 별로 큰 성과는 없지만... 하지만 앞으로 좀더 실력을 갈고 닦아서 더 많은 버그를 잡아보겠습니다.

버그 생포상황

본지 86P 뱀파이어 헌터 가격 5,800엔 (X) 6,800엔 (0)
본지 95P 산만 (X) 삼맨 (0)
본지 159P 네리차기 (X) 내리차기 (0)

버그잡이 7호 포상점수 500점

이승한/충북 제천시 청전동 177-7



발신자 검색

빅보스님. 안녕하세요? 저는 이번에 처음 '버그헌터'에 도전하는 풋내기입니다. 아직 초보이지만 이곳저곳에서 버그가 날뛰고 있기에 열심히 잡아 빅보스님께 보냅니다. 꼭 뽑아주시면 감사하겠습니다. 그리고 감기 조심하세요.

버그 생포상황

본지 95P 않아 있을 때 (X) 앉아 있을 때 (0)
본지 96P 방사된 (X) 발사된 (0)
본지 103P 아르바이트 5에서 광산의 사진이 아님
본지 155P 무가와 (X) 무기와 (0)
본지 191P 택티스 오거 (X) 택틱스 오거 (0)
부록 27P 사로 (X) 서로 (0)
부록 49P 감염됴었을 시 (X) 감염되었을 시 (0)

버그잡이 8호 포상점수 500점

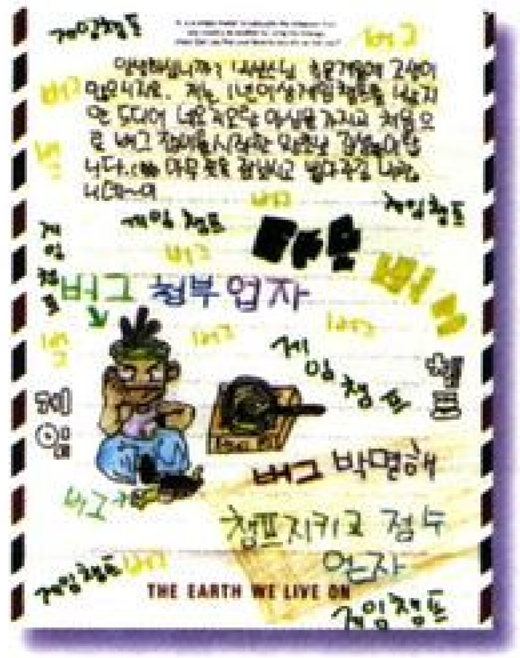
이성규/[redacted]

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저번에 한번 보냈지만 게재되지 못했습니다. 아직 초보 헌터이지만 저번보다 좀더 열심히 버그를 잡았으니 꼭 좀 뽑아주세요. 그리고 설날도 즐겁게 보내시고 건강하세요.

버그 생포상황

본지 72P 슈퍼컴보이 TOP 10 요시 아일랜드 24M (X) 16M (0)
본지 73P 이스5 장르: RPG (X) 액션 RPG (0)
본지 153P 갤리거 (X) 갤러그 (0)
본지 191P ARC 킹 오브 화이터즈의 사진이 MD 아랑전설 2의 사진으로 실림



기타 그밖에 버그헌터 리스트

곽병문/[redacted]
정일형/[redacted]
김동현/[redacted]
김시원/[redacted]
이정렬/[redacted]
서방원/[redacted]
윤성현/[redacted]

■그밖에 헌터 리스트에 당첨되신 분에겐 전원 챔프점수 200점을 드립니다.

금단의 비법
슈퍼컴보이

선물과 점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 200점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

드래곤 퀘스트 VI
전직으로 스테이터스 완전회복!

다마 신전에서 다른 직업으로 전직하고 나면 캐릭터 HP와 MP가 회복하니 숙소에 머물 돈이 아까운 사람은 HP가 감소하면 다마 신전에 가서 전직하면 좋다.



전투에서 캐릭터가 데미지를 입어 HP가 감소하면 루라의 주문을 사용해 신전으로 가자. 여기에서 직업을 바꾼 후에 스테이터스를 보면 HP, MP가 회복되어 있을 것이다

지도를 보기 쉽게

R을 눌러 화면에 지도가 표시되면 다시 한번 R을 누르자. 그러면 현재 위치를 표시하는 깃털을 없앨 수 있다. 그리고 지도를 다시 한번 지우면 원래대로 돌아온다.



지도 보는 데 방해가 되는 깃털을 없애자

슈퍼 동키콩2
몇번이라도 1UP할 수 있다

우선 '도로도로 쿠로코 점프(どろどろクロコジャンプ)'에서 컨티뉴 배럴 직후 바나나가 화살표 상태로 늘어서 있는 곳까지 진행, 파트너를 들어 올려 점프한 다음 파트너를 바로 위쪽을 향해 던진다. 이때 보너스 스테이지에 가기 위해 구름 스쿠터(SCOOTER/소형 오토바이)를 탄 채 보너스 스테이지에서 빠져 나와 애니멀 금지 사인을 통과해 1UP 배럴을 집는다. 그 다음에 화면 좌측으로 돌아가면 다시 보너스 스테이지로 들어갈 수 있다. 이런 방법을 반복하면 몇번이라도 1UP해 풍선을 집을 수 있다.



이장소에서 점프해 파트너를 위로 던지자.

연속해서 2UP 풍선 입수

'연속 통나무 언덕'(れんぞくタルさんばし)에서 쿠로코가 비틀을 화면 왼쪽으로 던져 버리면 뒤쫓아 가자. 그러면 쿠로코가 이쪽을 돌아보며 보물상자를 던진다. 이 보물상자를 부수면 2UP 풍선을 입수할 수 있다. 그 다음 화면 왼쪽으로 조금 이동한 후 화면 오른쪽으로 돌아오면 쿠로코가 부활해 있다. 이것을 반복하면 남은 플레이어 수를 늘일 수 있다.



여기에서 왼쪽으로 크루크가 도망가면 화살표 방향으로 쫓아가자

엔가드가 하늘을 난다?!

월드 6의 '얼어붙은 지하수로'(こごえる地下すいろ)에서 엔가드로 변신한다. 화면에 물이 차면 어디라도 상관없으니 벽으로 되어 있는 장소까지 이동한 다음 위쪽과 왼쪽(벽이 왼쪽에 있는 경우)을 누르면서 Y버튼으로 연타하자



벽을 향해 위쪽과 왼쪽 버튼을 누르면서 Y버튼으로 연타

공중에 떠 있는 엔가드. 수영뿐만 아니라 하늘을 나는 것도 자신만만!

드래곤 퀘스트 VI
레미라마의 신비한 효능

카지노의 슬롯 머신 앞에서 레미라마를 사용하면 머신에서 광채가 난다. 게임 클리어에 도움이 되는 것은 아니지만 재미삼아 한번쯤 테스트해 보자.

4연타 공격

'매 자르기(はやぶさぎり)'를 사용할 수 있는 캐릭터에 '매의 검(はやぶさのけん)'을 장비시키면 한번의 턴으로 4회의 공격이 가능해진다. 하산이나 테리의 직업을 전사계로 해서 이 비법을 사용하면 큰 데미지를 줄 수 있다.



몬스터에 줄 데미지의 합계를 생각하면 다른 필살기보다 효과적

로맨싱 사가3
진형기술포인트를 늘릴 수 있다

1턴에 하나씩 늘어나는 진형기술 포인트를 단지 3번의 턴으로 9까지 늘일 수 있는 비법. 우선 마왕전에 가서 진형기술인 '빛나는 벽'의 비법서를 입수해 사용할 수 있도록 해두고 진형을 '트라이안카(トライアンカ-)'로 한 다음 적과의 전투를 개시하자. 이때 2턴째가 되면 기술 포인트가 2가 되니 이때 '빛나는 벽'을 사용하자. 그러면 다음 턴에서 진형기술 포인트가 최대 9까지 증가한다.



'빛나는 벽'을 사용하면 다음 진형기술 포인트가 9가 된다

이스 V
MP가 줄어들지 않는다

아돌이 MP를 소비하지 않고 마법을 사용하게 되는 숨은 비법으로 우선 케펀편까지 게임을 진행시켜 남쪽의 탑으로 들어간다. 다음 그 탑의 2층에서 바깥으로 나와 탑의 안쪽을 돈다. 이때 탑 안쪽의 우측 끝 위를 향해 조사하면 'MP가 줄지 않는다(MP へらず)'라는 아이템이 발견될 것이다. 이 아이템은 링의 일종으로 장비하면 MP를 소비하지 않고 마법을 사용할 수 있다.



케핀 왕국 남쪽의 탑 2층까지 올라가 바깥으로 나와 사진의 위치에서 위를 향해 조사하자

테일즈 오브 환타지아

돌로 변해 무적이 된다

콜래스의 HP가 0이 되었을 때, 데미지를 입어도 전투불능이 되지 않는 비법이 있다. 우선 콜래스의 HP가 거의 0이 될 때까지 감소시켜 둔 다음 돌이 되는 특수공격을 사용해 적과 전투에 들어간다. 이때 콜래스가 적으로부터 공격을 받아 HP가 0이 되는 동시에 돌로 변하면 성공. 이 상태에서 전투를 끝내고 '파나시 물통'(パナシーボトル)을 사용해 돌에서 다시 회복하자. 그러면 콜래스의 HP는 0인데도 전투불능이 되지 않는다. 이것으로 석화 등의 특수공격을 제외하면 아무리 데미지를 입어도 콜래스는 전투불능이 되지 않는다. 더욱이 특수공격을 막는 '리큘 물통'(リキュルボトル)을 사용해 두면 콜래스가 완전무적. 다만 HP가 회복되면 원상태로 돌아온다.



전투중 돌로 되는 동시에 HP가 0이 되면 성공. 이 기술은 크레스밖에 사용할 수 없다

숲속에 숨은 아이템

과거의 트렌트 숲에서 석반이 있는 곳으로 가서 오리진에게 반지를 부활해 받는 이벤트를 끝내고 석반 안쪽을 조사하자 그러면 '엘빈 장화'(エルブンブーツ)라는 아이템을 입수할 수 있다. 이 아이템은 아체 이외의 캐릭터가 장비할 수 있는 장식품으로 장비하면 전투시 이동속도가 20%상승한다. 더욱이 엘프의 마을에서 나오면 트렌토의 숲에 들어가지 않고 그 앞에서 아이템을 얻을 수 있다.



과거의 트렌토 숲에서 오리진에게 반지를 고쳐받고 석반 안쪽을 조사하면 상점에서 살 수 없는 숨은 아이템을 입수할 수 있다

간단한 레이스 필살법

과거편의 알베니스타 도시에서 아이들과의 경주. 이 경주에서 도저히 이길 수 없는 사람은 이 비법을 사용해 보자. 이 레이스에서는 카운트를 세고 있는 사이에 각 캐릭터를 움직일 수가 있다



조금 야비한 방법이지만 카운트되는 동안 캐릭터를 사진의 장소까지 이동시키자. 하지만 여기서 왼쪽을 향하면 공중으로 떠 버리므로 주의가 필요

삼성새턴

버철 캅

건을 선택할 수 있다

타이틀 화면에서 세가라는 로고가 나오면 C를 누르면서 상, 하, 좌, 우 순으로 누르자. 그 다음 스타트를 누르고 타이틀 화면으로 돌아가 그대로 기다렸다가 다시 세가 로고가 나오면 C를 누르면서 하, 상, 우, 좌, 상, 상, 좌, 우 순으로 누르자. 그러면 다음 옵션 플러스에서 건 셀렉트를 ON으로 설정할 수 있다.



옵션 플러스(OPTION PLUS)에서 건을 선택하자

플레이 도중 건 선택법



플레이 도중에 포즈를 걸면



C를 누를 때마다 7종류의 건이 교체된다

세가랠리 챔피온 쉽

아케이드 모드의 스트라토스

아케이드 모드에서도 전설적인 스트라토스를 사용할 수 있는 비법이 발견됐다.



우선, 모드 셀렉트 화면에서 X, Y, Z, Y, X 순으로 누르고



아케이드 모드의 셀렉트 화면에서 세리카나 델타의 MT에 커서를 맞추자



세리카의 경우에는 왼쪽, 델타의 경우에는 오른쪽을 누르면 란차 스트라토스가 출현한다

기동전사 건담

스테이지 선택

우선 게임을 8회 클리어해 둔 다음 타이틀 화면에서 A, Y, C, B 순으로 누른 후, 방향 버튼으로 플레이하고 싶은 스테이지를 선택해 스타트를 누르자. 그러면 원하는 전투부터 게임을 즐길 수 있다.

무비 데스트를 할 수 있다

한번 게임을 클리어하고 난 후, 타이틀 화면에서 A, X, B, Z, C 순으로 누르자. 그리고 문자가 표시되면 방향버튼을 좌우로 조작해 숫자를 바꾸고 C를 누르자



숫자에 대응되는 무비가 시작되며 게임 중의 모든 무비를 볼 수 있다

투신전S

카메라 앵글을 변경할 수 있다

게임 중에 포즈를 걸고 옵션을 선택한 후 EXIT에 커서를 맞추고 L과 R을 동시에 누르자. 그러면 포즈를 건 화면의 카메라 앵글을 변경할 수 있게 된다. 더욱이 앵글 변경 조작은 방향 버튼의 상하좌우 이동으로, 줌 아웃은 Z로, 줌 인은 Y로, 좌우 회전은 L과 R을 사용한다.



앵글을 자유자재로 조종할 수 있다

결 혼

급료를 몇번이나 받을 수 있다

플레이 도중 월급날이 되면 세이브해 두고 종료한 후, 다음에 그 데이터를 로드해 게임을 다시 시작한다. 그러면 또다시 월급을 받을 수가 있다. 이렇게 반복하면 1개월에 몇번이라도 급료를 받을 수 있어 직업에 관계없이 간단하게 돈을 벌 수 있게 된다.



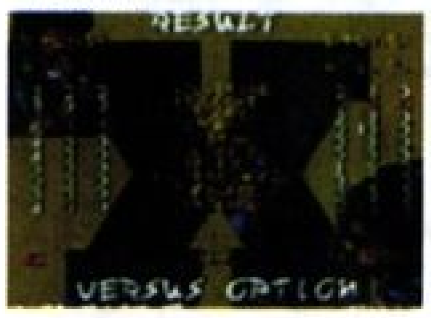
이렇게 반복하면 게임을 시작해 첫번째 봉급날 거액의 돈을 갖게 된다

X맨

간편한 컨티뉴

'VERSUS MODE'의 대전 성적이 표시되는 화면에서 L이나 R을 누르면서 스타트를 누르면 짧게 커트된 플레이어 셀렉트 화면이 되어 캐릭터 스테이지 선택을 간편하게 할 수 있다.

또 'ARCADE MODE'에서 자신의 캐릭터가 패하면 컨티뉴 화면에서 L을 누르면서 스타트를 누르자. 그런 다음 화면이 바뀔 때까지 L을 계속 누르고 있으면 자기 캐릭터와 적 캐릭터, 대전 스테이지의 변경없이 바로 다시 시작할 수 있다.



'VERSUE MODE'의 대전 성적 화면에서 커맨드를 입력하자

진짜 아케이드 모드 등장?!

2P 패드의 A와 C를 스타트와 함께 누르면서 게임을 시작한 후

데모가 시작될 때까지 3개의 버튼을 계속 누르고 있으면 게임이 아케이드 기판과 같은 모드가 된다. 이 모드에서는 애드버타이즈 데모에서 류의 실루엣이나 'INSERT COIN'의 표시가 나타나는 등 아케이드의 분기기가 연출된다. L버튼을 누르면 마치 동전을 넣는 것 같은 소리가 나는데 여기에서 L버튼은 동전과 같은 역할을 한다.



애드버타이즈 데모에 등장하는 류의 실루엣. 실제로 오락실에서 보는 것과 똑같다



화면 표시도 동전을 넣으라는 메시지가 나오며, 또한 이 모드에서는 'ARCADE MODE'밖에 플레이할 수 없다

스트리트 화이터 ZERO
고우키가 갑자기 등장

고우키 이외의 캐릭터에서 다음의 커맨드를 입력하면 CPU전의 첫번째에서 갑자기 고우키가 등장한다. 여기서 패하면 컨티뉴 불가능, 곧 게임오버!


캐릭터 선택 종료후 0.3초 이내에 L2, R2, X버튼을 로딩이 끝날 때까지 누르고 있으면 갑자기 고우키가 등장

모드추가

레벨 5 이상에서 아케이드 모드를 클리어하면 모드 셀렉트 화면에서 '드라마틱 배틀(DRAMATIC BATTLE)'이라는 항목이 추가된다. 그러면 류와 켄 대 베가의 플레이를 할 수 있게 된다.

환상수호전
백발백중 방법

로크랜드에 가서 마르코라는 사람에게 말을 걸면 동전 던지기 게임을 할 수 있게 되는데 여기에서 사진과 같이 동전으로 한가운데를

플레이 스테이션

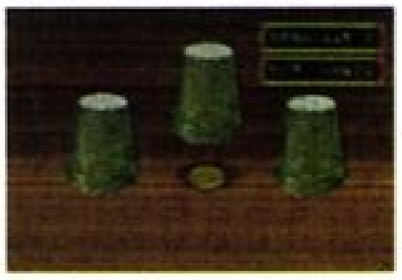
리지 레이서 레볼루션
깜찍한 머신 등장!

게임 로드 중에 갤러그88에서 퍼펙트 게임을 하면 사용할 수 있는 머신이 증가하며 다음의 키워드 조건으로 클리어하면 깜찍한 차로 플레이할 수 있다.


빗맞추는 탄환없이 겨냥하는 것을 100% 적중시키면

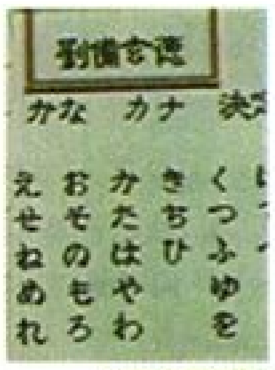

머신의 형태가 변한다

맞추고 또 다시 말을 걸고 또다시 정중앙을 맞추는 것을 반복하면 많은 돈을 벌 수 있다.


여기에서는 누구라도 부자가 될 수 있다

삼국지 IV
보너스가 215

우선 게임을 시작해서 신무장을 등록하는 모드를 선택한 후 신군주를 신규등록하고 이름 입력화면이 되면 '유비현덕'을 입력하자 그리고 가명을 입력하지 않은 채 결정한 후 설정을 20세 남성으로 하면 능력치 보너스 포인트가 215가 된다. 이렇게 하면 처음부터 강력한 군주로 플레이할 수 있다.


사진과 같이 이름을 입력하면


보너스를 받아 군주를 강력하게 무장시킬 수 있다

리지 레이서 레볼루션
차와 코스가 회전한다

타이틀 화면에서 GAME START를 선택한 후 메뉴 화면에서 SELECT를 선택해 코스나 차의 그래픽이 표시되면 L1이나 R1을 계속 누르자. 그러면 L1을 누르고 있는 경우에는 그래픽이 오른쪽으로 회전하며 R1의 경우에는 왼쪽으로 회전한다.



카르니지 하트
기체 관찰 모드

기체를 여러가지 방향에서 보기 위해서는 우선 기체 설계실을 선택한 후, 하드웨어를 선택한 다음 결정한다. 여기에서 기체가 표시되면 R1이나 ○버튼과 아무 방향기를 동시에 계속 누르자. 그러면 눌렀던 방향으로 기체가 회전한다. 또 같은 화면에서 ×버튼과 방향키의 위쪽을 동시에 누르면 기체가 확대된다.


이렇게 크게 확대해서 관찰할 수 있다

혼드아울
옵션 항목이 추가된다

난이도를 노멀 이상으로 설정해 게임을 시작하면 컨티뉴를 해도 전면 클리어만 하면 옵션 화면에 'POLYGON TEST', 'MISSION SELECT', 'AUDIO TEST' 3가지 항목이 추가된다. 폴리곤 테스트와 오디오 테스트는 그다지 도움이 되지 않지만 미션 셀렉트는 메모리 카드를 끼우고 게임을 시작하면 자동적으로 저장되므로 편리하다.



처음에는 항목이 하나밖에 없지만 클리어하면 사진과 같이 항목이 4개가 된다

닌쿠
선택 캐릭터가 증가한다

모드 중에 캐릭터 레크레이션에 커서를 맞춰 커맨드를 입력하면 캔슬 위치에 새로운 캐릭터가 표시된다. 단, 버튼을 누르고 있는 동안만 캐릭터가 표시되기 때문에 그것들을 선택하려면 버튼을 누른 채 선택해야 한다.

L1+L2를 누르면



R1+R2를 누르면



투신전2
쇼우와 바밀리온 출현

지금까지 그 존재 사실이 소문으로만 무성했던 쇼우와 바밀리온이 정체를 드러냈다. 우선 레벨을 4 이상으로 설정해 모든 배틀을 컨티뉴하지 않고 클리어하면 엔딩이 시작되고 캐릭터 주위를 한바퀴 돌면 화면에 'NEW CHALLENGER'라고 표시되며 쇼우가 등장한다. 또 마스타를 쓰러뜨릴 때까지 퍼펙트로 승리한 회수가 4회 이상 되면 쇼우를 대신해 바밀리온이 나타난다.



퍼펙트 승리가 4회 이상이 될 경우 바밀리온 등장!

독자 금단의 비법

슈퍼컴보이

성검전설3
캐빈의 공격력 올리기

캐빈은 밤에 전투를 할 때는 동물로 변한다. 캐빈이 동물이 되었을 때, 난쟁이 해머를 이용해 난쟁이로 만든 다음 적을 모두 쓰러뜨리지 말고 옆 화면으로 이동한다. 그러면 적이 없어도 동물로 변한 상태로 남아 있게 된다. 이때 프라미를 불러서 탔다가 내리면 캐빈의 모습은 원래대로 돌아와 있지만 공격력은 높아져 있다.

이재민: [redacted]

ARC

철권2
미시마 카즈야 선택법

캐릭터 선택화면에서 헤이하치에게 가서 하, 상, 상, 스타트 버튼, 스타트 버튼, 상 순으로 입력하면 된다.

단, 상, 상의 순서에서는 레버를 위로 고정하고 해야한다



무명씨: [redacted]

리얼바우트 아랑전설
기스는 우습다?!

(↓C↓↘→A)── 전 캐릭터 공용 비법

마지막 보스인 기스는 강력한 되치기를 자유자재로 쓰는 강적으로 엔딩을 쉽게 보기 위해서는 우선 기스가 라인 이동으로 피하면 백대쉬로 거리를 확보한다.

가만히 앉아 있으면 기스가 다가온다. 이때 (↓C)로 다리걸기를 하면 기스는 가드한다. 그러면 바로 장풍류의 기술을 사용하자. 그럼 이번에는 열풍권으로 반격할 것이다. 하지만 제자리에 앉아 있다가 기스가 다가오면 다리걸기를 반복한다. 그러면 장풍계 기술 없이도 OK!

권상근: [redacted]

슈퍼컴보이

요시 아일랜드
물음표 아이콘 입수 방법

월드 하나당 8개의 스테이지를 완벽하게 클리어하면 엑스트라 스테이지와 보너스 스테이지가 나온다. 보너스 스테이지에서 얻어낸 아이템은 유용하게 쓸 수 있다

최승관: [redacted]

슈퍼 동키콩2
원하는 만큼 라이프를 늘인다

우선 3-1스테이지로 가자. 그리고 한참 게임을 하다보면 두명의 쿠로코가 같이 있는 곳이 있을 것이다. 이 두명의 쿠로코는 모두 비토루를 던지는데 2개씩 던지고서 어디론가 가버린다. 이때 비토루를 모두 죽이고 두번째 쿠로코를 쫓아가자. 그러면 쿠로코는 보물상자를 던져 줄 것이다. 이 보물상자 안에는 2UP 할 수 있는 풍선이 담겨 있다. 이때 절대 쿠로코를 죽여서는 안되고 이 장소에서 잠시 떨어졌다가 다시 오면 쿠로코는 다시 와 있을 것이다. 처음에 했던대로 계속 보물상자를 얻다보면 원하는 만큼의 라이프를 얻을 수 있을 것이다. 참고로 이 두 쿠로코는 모두 화면 위 상단에 위치해 있다.

주의〉 만약 쿠로코를 죽이게 되면 또다시 보물상자를 얻을 수 없다.

이성규: [redacted]

드래곤 퀘스트 Ⅵ
에닉스는 알파벳을 모른다

동료를 불러오는 몬스터와 싸우면서 계속 불러오게 하면 A, B, C, D, E.……… P까지 나오고 또 부르면 다시 A로 돌아온다. 그리고 순서가 뒤죽박죽됐을 때 부메랑 공격을 하면 맨 뒤부터 타격을 입히는 광경을 볼 수 있다



고현석: [redacted]

화이널 환타지 6
비매품 아이템 입수 방법

제 2부 광산 도시 나르쉐 동쪽에 있는 가우 아버지의 집 근처에 숲이 있는데 이곳에서 출현하는 몬스터에는 2종류가 있다.

첫번째 티라노 사우루스를 이기면 가끔 사오정의 창을 얻을 수 있다. 그 창을 투기장에 가서 걸고 이기면 고양이 귀가 달린 후드를 얻을 수 있으며 다시 그것을 걸고 전투에서 이기면 모든 무기를 쓸 수 있게 하는 액세서리를 얻을 수 있다. 캐릭터 이름을 바꿀 수 있는 아이템인 미라클 슈즈(셀, 헤이스트, 프로테스, 리제네)를 걸고 퇴마의 반지를 얻은 후 그것을 그로우 에그로 바꿀 수 있다.

또한 두번째 노란색 브라키오를 이기면 가끔 '스리스타즈'라는 MP의 소모를 1로 만들어 주는 아이템을 얻을 수 있다. 하지만 이 사우르스는 잘 출현하지 않는다



백철규: [redacted]

보스나 강적을 한번에 쓰러뜨리는 방법

마법 중에 바니슈와 데스를 먼저 빨리 익힌다. 그 다음 적이 나타나면 바니슈를 사용하자. 그러면 적 캐릭터가 투명해진다. 이때 데스를 사용하면 적을 100% 쓰러뜨릴 수 있다. 이 방법은 어떤 적에게도 사용 가능하다.

박주완: [redacted]

플레이 스테이션

투신전2
슬로우 모션

게임을 하고 있을 때 포즈를 걸어 3가지 항목이 나오면 공격 버튼 4개를 누르고 셀렉트를 누르면 항목의 칸이 없어진다. 그런 다음 다시 셀렉트를 누르면 체력 게이지와 오버 드라이브 게이지가 없어지는데 셀렉트를 다시 누르면 원상태로 돌아온다. 하지만 항목이 없는 상태에서 2P쪽의 셀렉트를 누르면 슬로우 모션이 된다. 셀렉트 버튼을 누르고 있으면 슬로우로 게임을 진행시킬 수 있다.

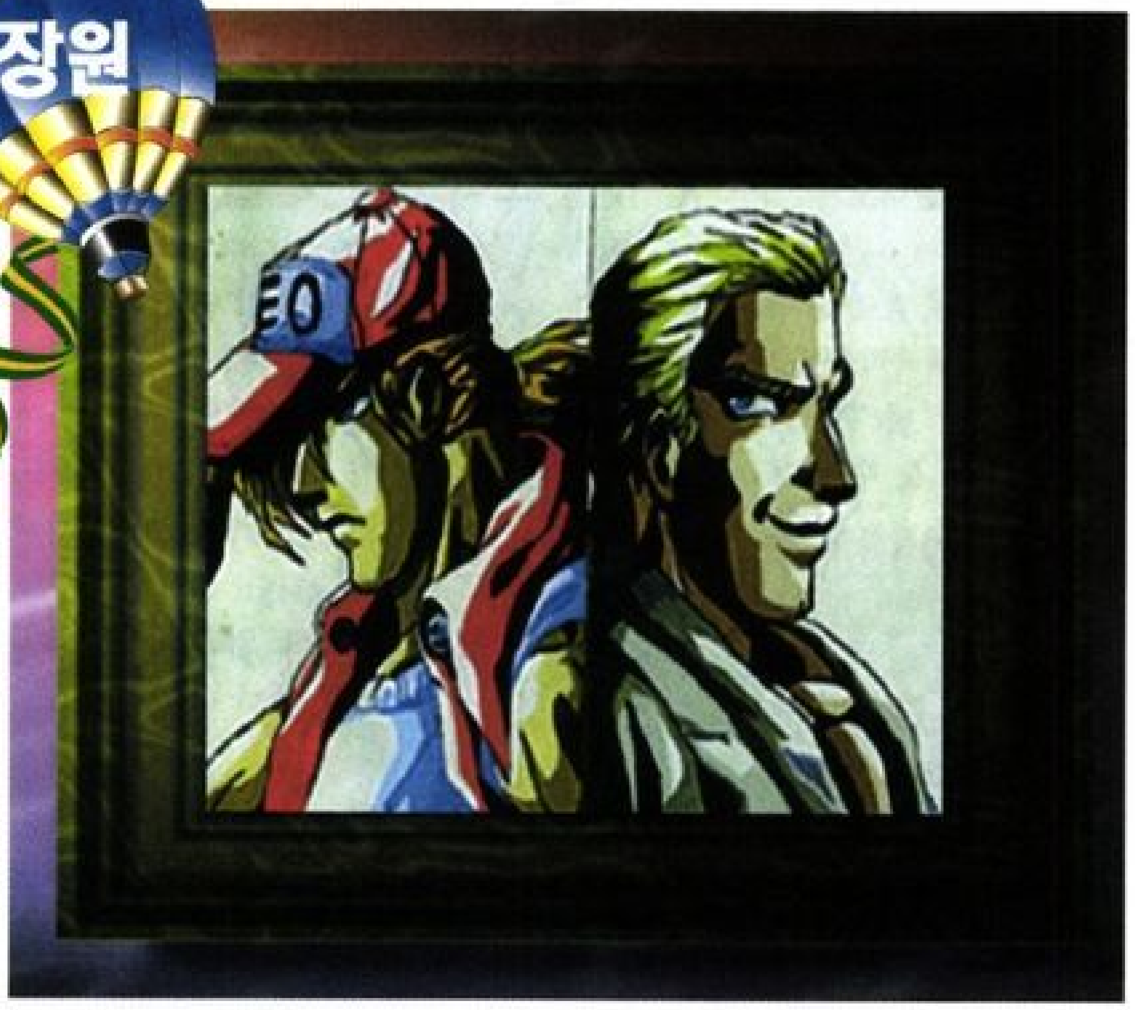


이상은: [redacted]

챔프 아트갤러리

- ▶장 원 : IBM-PC 게임 디스켓
- ▶준 장 원 : 네모네모 로직」단행본
- ▶준준장원 : 게임 음악 CD
- ▶입 선 작 : 챔프점수 1,000점

장원



숙명적 라이벌

/ 주영곤

준장원



모자 줘잉~

/ 김병주

준준장원



생각하는 테리

/ 신호경



덕킹의 휴일

박보원



우린 역시 "짱"이야

/김성우



테리의 휴식

/ 전대식



귀여운 테리, 앤디, 죠

김의진



게임챔프는우리가 지킨다

장현진



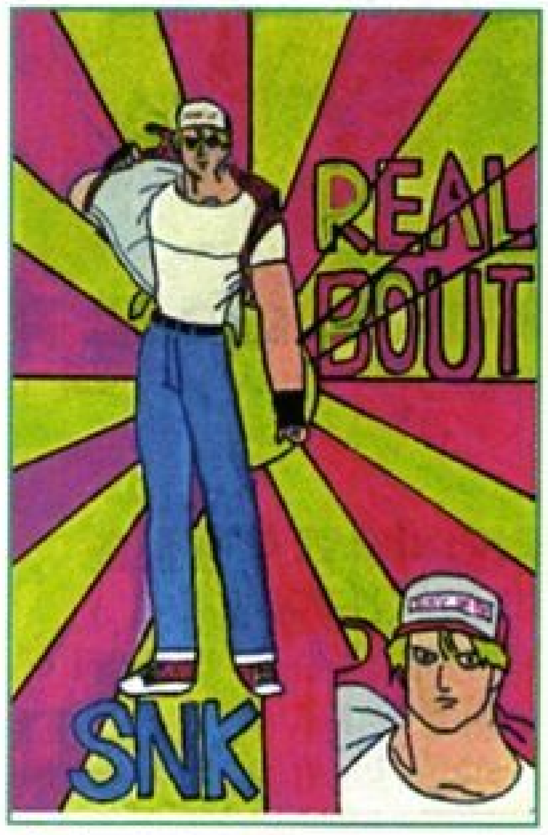
미니 화이터 아랑전설

김정신



리얼바우트 아랑전설

음정우



멋진 사나이 테리 보가드

201/ 맹준성



넌 내거

[redacted] 907/ 유승창



너 죽어!

[redacted] 김인혁



필살 파워 웨이브

[redacted]/ 문민우



승리는 우리것!

[redacted]/ 최병현



테리보가드와 앤디보가드

[redacted]/ 강동균



귀여운 앤디, 키작은 빌리, 폼잡는 기스

[redacted] 1903/ 우용창



시라누이 마이의 기쁨

[redacted]/ 전운



우리가 나간다

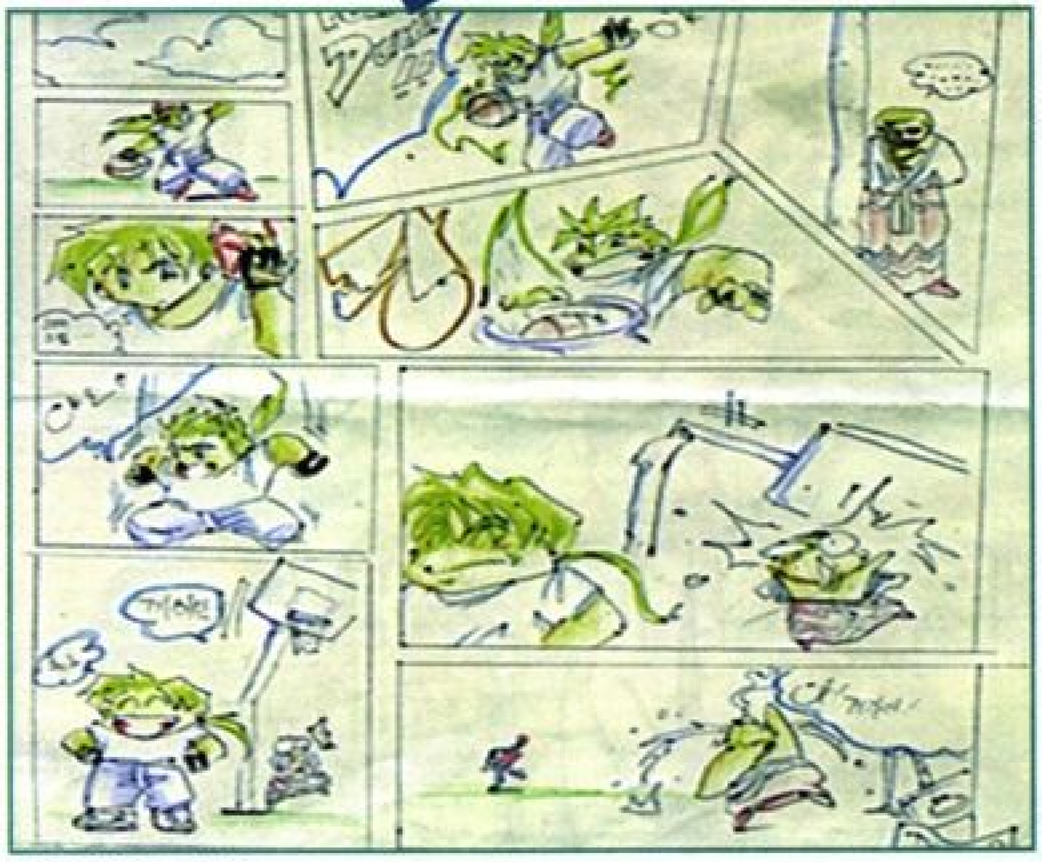
[redacted] 301/ 고일수



내모자 돌리도

[redacted]/ 은광호

4컷만화



멍청한 기스 [redacted] 손정호



테리의 냄새 [redacted] 김원



우리들은 주인공 삼총사

[redacted]/ 구성학

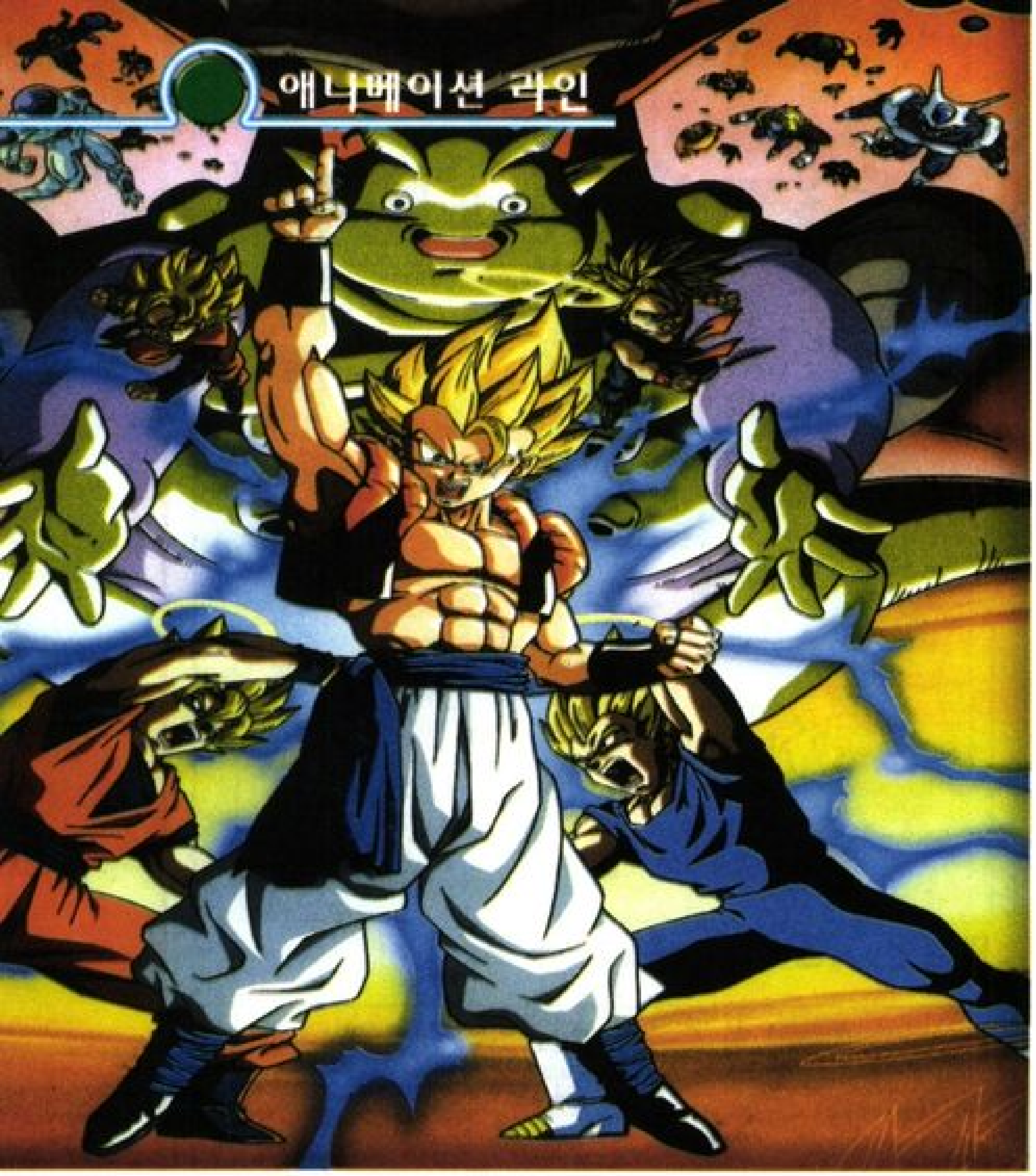
■96년 5월호 챔프 아트갤러리는?

96년 5월호 챔프 아트갤러리는 「화이팅 바이퍼즈」에 등장하는 캐릭터를 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 아무곳에 그려 보내셔도 상관 없습니다. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내 주시거나 20일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락이 됩니다. 당첨되신 분들께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내주십시오. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문 전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프 아트갤러리」 담당자와 약속하는 거 잊지 마시고 그림은 꼭 매월 20일에 마감입니다. 20일 이후에 온 그림들은 모두 탈락됩니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞



드래곤 볼 Z (DRAGON BALL Z) 사상 최강의 퓨전! (1회)

본 작품은 지난 95년 여름 일본에서 개봉된 극장판 시리즈로, 원작인 만화책이나 원작의 내용을 그대로 만화영화화 시킨 TV애니메이션 시리즈와는 완전히 독립된 내용으로 이루어져 있다. 만화책을 모두 읽어본 독자라도 재미있게 볼 수 있도록 구성된「극장판 드래곤 볼 Z」의 최근작을 지상 공개한다.

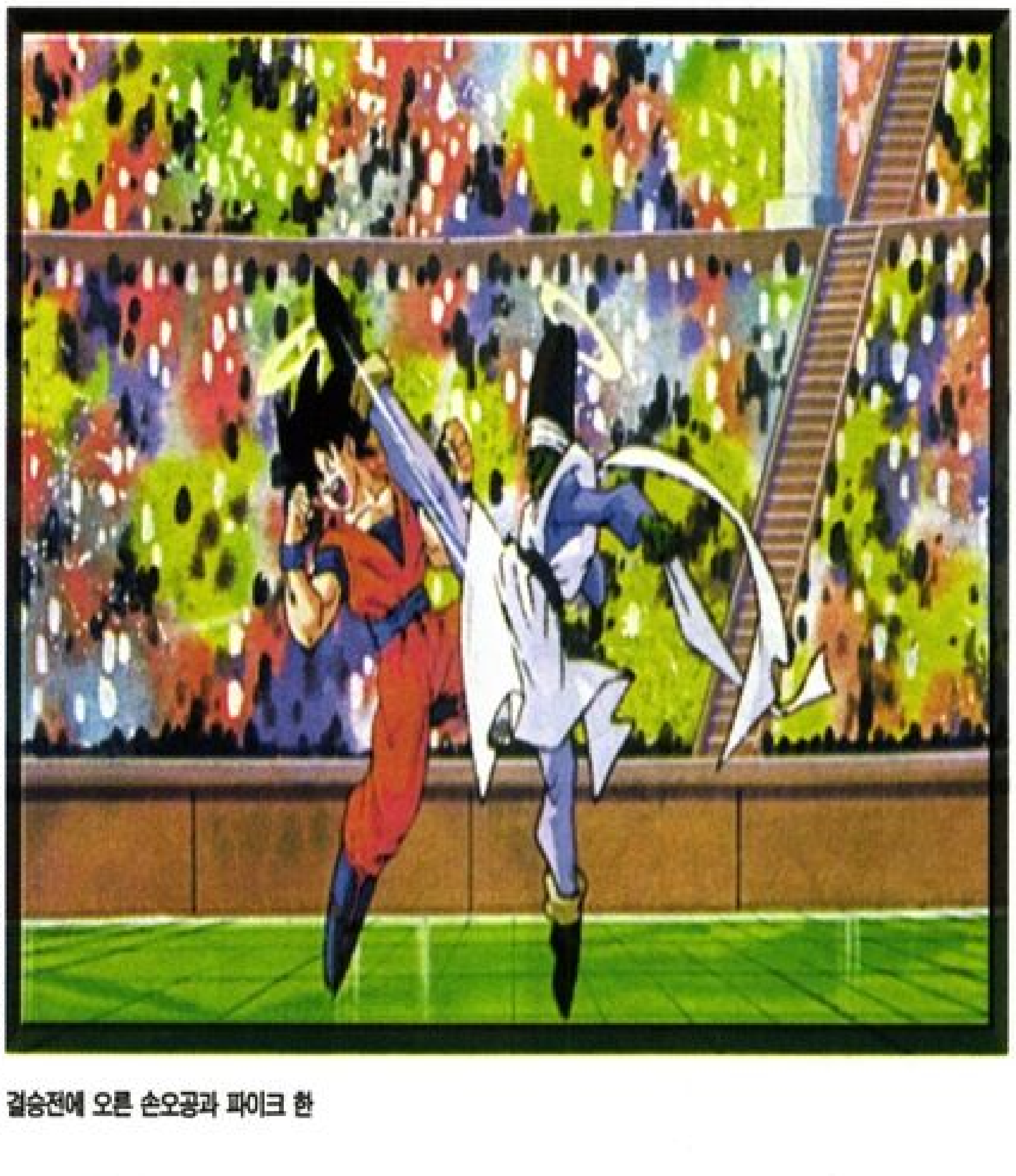
지구를 지키기 위해 두번째로 죽음을 맞이한 손오공.

드래곤 볼로도 살려낼 수 없게 된 손오공은 하늘나라에서도 무술을 끊임없이 연마하고 있었다.

그러나 하늘나라에서 무술을 닦고 있는 자는 손오공 뿐만이 아니었다. 이런 무도가들이 한데 모여 기량을 겨루는 것이 바로 '하늘나라 무도회'인 것이다.



발차기로 도전해오는 파이크 한



결승전에 오른 손오공과 파이크 한

하늘나라 사람들의 관심이 모두 무도회에 몰려있는 동안 염마궁의 스피리츠 란더리 장치를 관리하는 젊은 귀신이 농땡이를 부리고 있었다. 스피리츠 란더리 장치는 이름 그대로 나쁜 사람들의 영혼을 깨끗하게 청소하는 장치. 그 장치의 탱크를 교환해야 하는 것도 잊어버리고 놀던 그는 탱크가 터지면서 변을 당했다. 아직 청소되지 않은 나쁜 영혼들이 한꺼번에 그의 몸속으로 들어가버린 것이다.



월급이 적다고 일을 게을리 하던 젊은 귀신 적귀(赤鬼)



스피리츠 란더링 장치가 부서지면서 나쁜 영혼들이 빠져 나왔다



나쁜 영혼들을 뒤집어 쓴 적귀의 몸은 서서히 바뀌는데...



나쁜 영혼이 결정을 이루어 염라궁은 결계 속에 갇히고 만다



염라궁의 나쁜 소식은 대계왕성의 무도회장에 전해졌다

나쁜 영혼들이 빠져나와 적귀가 '쟈넨바'라는 괴물로 변하였을 때 나쁜 영혼중 일부는 지구로 돌아가 생전에 못다한 나쁜 일을 계속 하려고 하였다. 드라큘라도, 히틀러도, 심지어는 프리더까지...!

무도회에서 결승전을 치르고 있던 손오공과 파이크 한은 염라궁으로 향한다. 결계 속에 갇힌 염라대왕이 도와달라고 외치는 소리를 듣고 어찌해야 할지 궁리하던 그들 앞에는 몸이 거대해진 쟈넨바가 나타난다. "아니, 저렇게 큰 놈하고 싸우라고?" 황당해지는 두 사람.



히틀러가 살아나 지구로 돌아왔다



염라대왕이 구조를 요청한다



힘을 합쳐 싸우기로 결의하는 두 사람



온 몸으로부터 강렬한 기를 발산하는 자넨바



자넨바의 몸으로부터 나온 미니 자넨바들이 덤벼든다



"더 덤벼 봐!" 미니 자넨바를 물리친 손오공

히틀러와 드라큘라를 물리치는 '그레이트 사이어 맨' 손오반과 비델.

그러나 프리더가 나타나 두 사람에게 도전해 온다. 프리더와 함께 자신들을 습격하는 부활한 악당들의 수가 너무 많은 것을 알고 조금 싸우다가 도망가는 두 사람. 이 때 손오천과 트랭크스는 지구의 위기를 구하기 위하여 드래곤 볼을 모으고 있었다. 7개가 다 모이자 아버지 손오반은 외친다. "나오너라, 신룡!" 신룡이 나오자 이 세상을 원래대로 해달라고 외치는 사람들. 그러나 신룡은 "죽은 영혼들은 내가 어찌할 수 없다"며 다른 소원을 말하라고 한다. 황당해지는 사람들.



그레이트 사이어 맨이 부활한 악당들을 물리친다



"함부로 까불지 마시지, 두 사람!"





필사적으로 싸우는 손오반이었지만 적의 수가 너무 많다



드디어 7개의 드래곤 볼이 모였다





손오반이 신룡을 부르자 빛이 뿜어져나오면서...



신룡이 소원을 들어줄 수 없다고 하자 모두들 황당해진다

한편 하늘나라에서는 파이크 한이 쟈넨바를 당해내지 못하여 쓰러지고 말았다. 주먹만을 차원이동시켜 공격해오는 쟈넨바에게 맞서 싸우는 손오공은 가메하메파 발사, 슈퍼 사이어인 변신을 시도하여도 이기지 못한다. 결국 손오공은 슈퍼 사이어인 3(쓰리)로 변신하여 필살의 주먹을 날린다.





공격을 시도하는 파이크 한. 그러나 결국 자넨바를 당해내지 못한다



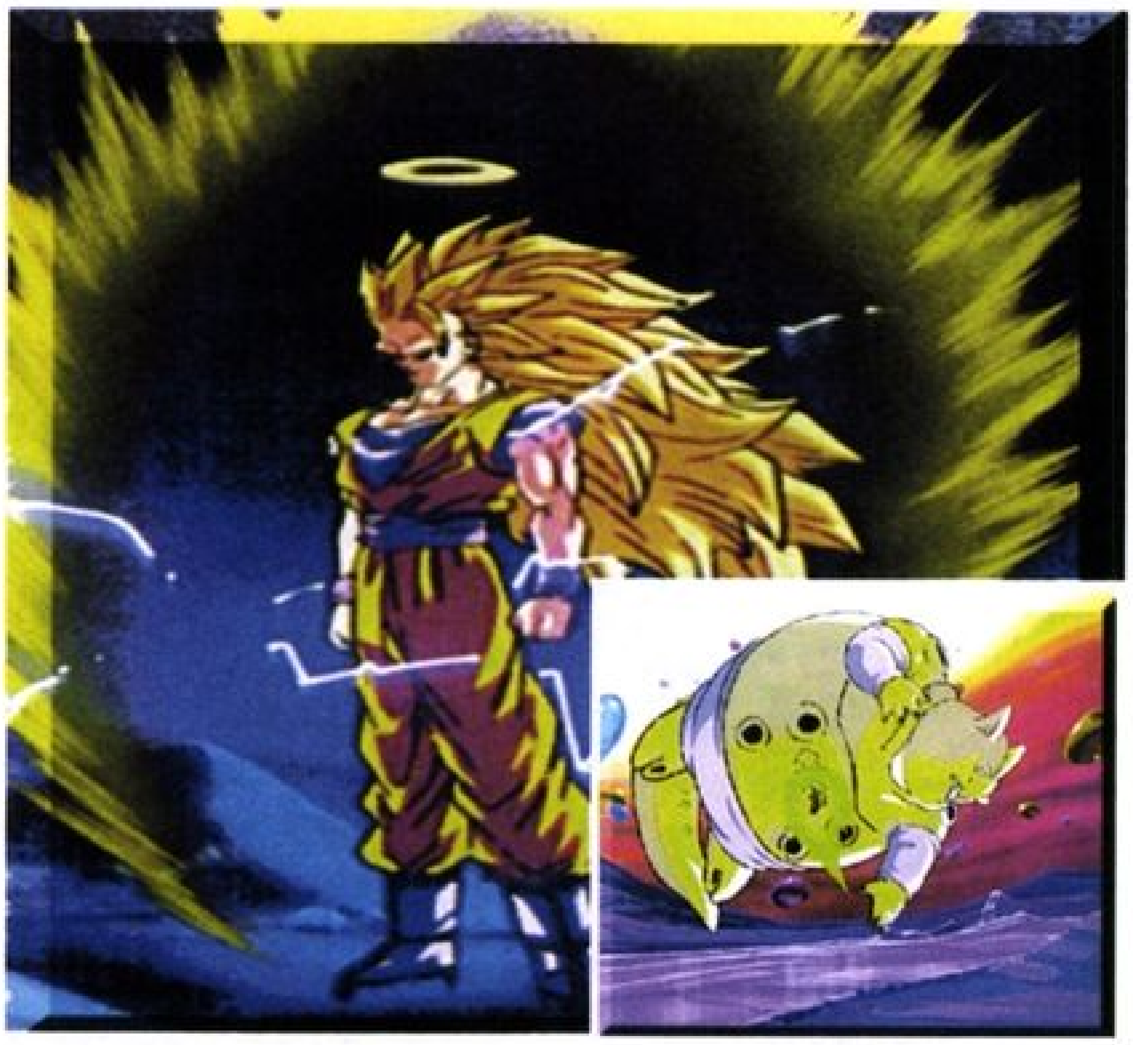
파이크 한이 쓰러지자 당황하는 손오공



가메하메파가 소용없다는 것을 알게 되자 손오공은 슈퍼 사이어인으로...



슈퍼 사이어인 3로 변하여 공격하는 손오공



네가 이렇게 변신한 것은 마인 부우 이래로 네가 두번째다"

손오공의 공격으로 쟈넨바의 거대한 몸집이 위로 떠오른다



"이겼다…!" 한숨을 내쉬는 손오공

쟈넨바의 몸이 풍선처럼 터져 사라지자 손오공은 이겼다고 생각하면서 한숨을 내쉬었다. 그러나 그것도 잠시 쟈넨바의 몸이 다시 뭉쳐 서서히 사람 모양으로 다시 변하였다. 새로운 쟈넨바의 몸은 보통 사람만하였다. 쟈넨바는 이글거리는 눈빛으로 손오공을 노려보았다.



죽은 줄 알았던 쟈넨바의 몸이 변화하여…



작아진 몸집으로 변하여 손오공의 앞에 서는 새로운 쟈넨바 2



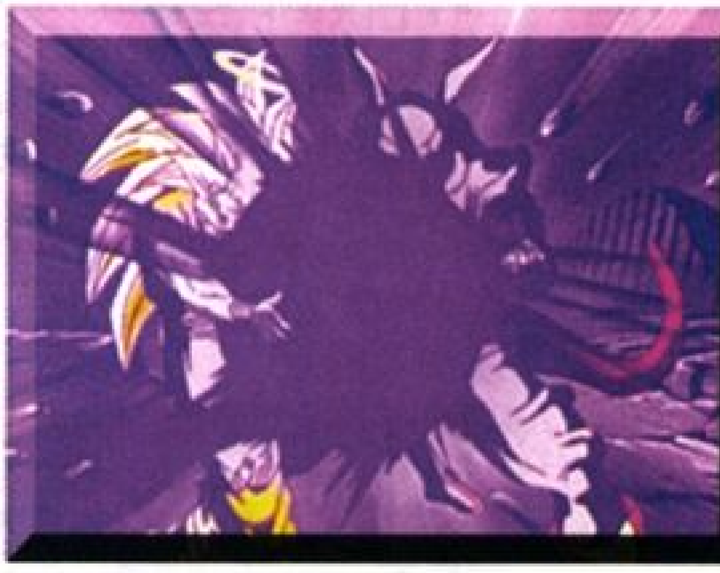
분노의 눈으로 노려보는 쟈넨바 2



에네르기 탄을 발사하는 손오공







꺼꾸로 반격을 가하는 쟈넨바 2

◀ 쟈넨바 2는 손오공의 에네르기 탄을 아무런 충격 없이 흡수한다



쟈넨바 2의 위력에 분노를 느끼는 손오공

- 슈퍼 사이어인 3가 된 손오공과 호각으로 싸우는 쟈넨바 2!

과연 손오공은 쟈넨바 2를 무찌르고 하늘나라를 혼란으로부터 구해낼 수 있을 것인가? 그리고 손오반과 지구의 운명은?

다음 달에는 독자 여러분들도 미처 생각치 못했던 뜻밖의 전개가 펼쳐집니다.

기대하여 주십시오!



해외뉴스

마법기사 레이어스 2 - 그 마지막 순간

소녀만화풍의 그림체에 마법과 검의 세계를 그린 RPG 분위기, 그리고 마지막에는 로보트가 등장한다는 SF까지도 골고루 혼합된「마법기사 레이어스」그 속편의 마지막 장면을 지상 중계한다.



이글을 살해당한 분노와 슬픔이 히카루의 결심을 굳혔다. 데보네아에게 버려져 떨고 있는 노바를 따뜻하게 감싸안는 히카루. "계속 혼자였어요…" 라고 울먹이는 노바. 그녀는 에메로드 공주를 죽이고 말았다는 자책감에서 히카루가 만들어 낸 그림자였다. "노바, 나는 스스로를 좋아해야 한다고 생각해. 후회하고 괴로워하고 슬퍼하는 마음까지를…" 노바가 히카루를 힘껏 껴안는 순간 그림자인 노바는 히카루와 합쳐져 하나가 되었다



아르시오네에게 데보네아가 있는 곳을 알려주려고 다가가는 프레세아 - 아니 그 동생 시에르. 이루어질 수 없는 사랑임을 알면서도 크레프를 구하려는 그녀의 모습에서 예전의 자신을 발견한 아르시오네는 자신에게 걸린 저주를 풀고 데보네아가 있는 곳을 알린 후 어둠 속으로 휘말려들고 만다



'세피로의 반대편' - 그곳이 아르시오 네가 가르쳐 준 데보네아가 있는 곳이었다. 최후의 결전을 위해 출전하는 마법기사. 마법기사들은 세피로를 감싼 두터운 어둠을 뚫고 드디어 데보네아의 성에 돌입한다. 드디어 모습을 드러낸 데보네아. 그러나 그 배후에는 파괴된 줄 알았던 레가리아가…



"간단히 죽이지 않겠어!" 라고 절규하는 데보네아는 레가리아와 합쳐져 괴물로 변한다. 마법기사들은 단순한 공격이 소용없음을 알고 합체하나 그래도 이기지 못한다



마지막 힘을 내어 '빛의 나선'을 발사하는 레이어스. 그러나 데보네아에게는 이것도 효과가 없다



빛으로 바뀐 '기둥의 증거'는 그 모습을 검으로 바꾸었다. 사람들의 '믿는 마음'을 받아 레이어스는 데보네아를 꿰뚫는다



데보네아가 사라지자 새로운 '기둥'이 된 히카루. 그녀는 외친다. "이제부터 기둥의 존재를 없앤다! 세피로의 세계는 모두의 의지로 만들도록 한다!" 이제부터 기둥이 없어도 세피로는 무사히 존속할 수 있을 것이다



그리고 이별의 시간이 왔다. 세 사람을 이 세계로 다시 불러들였던 것은 '사랑하는 사람들의 행복을 위해 싸우고 싶다'는 그들의 소원이었다. 소원이 이루어진 이상 세 사람은 돌아가야만 한다. 히카루는 란티스에게 자신의 사랑을 고백한다. "…나도 그래" 란티스가 대답하고 둘의 손이 닿는다. 그러나 그 순간 밝은 빛이 히카루를 감싼다



1년이 지나고 보통 중학생이 된 다음에도 도쿄 타워는 세 사람에게 있어 추억의 장소. "또 다시 세피로에 가고 싶어! 이번에는 후회 때문이 아니야. 세피로의 새로운 이야기를 알기 위해서야!!" - 그렇게 믿는 마음이 있는 한 언젠가 세피로에의 문은 다시 열릴 것이다. 세 사람을 위하여…

라디오 드라마 마크로스 7

「마크로스 7(세븐)」이 라디오 드라마로 등장하였다.

일본의 라디오 방송국 TBS, MBS, CBC 등은 MACROSS 7 - GALAXY SONG BATTLE이라는 제목으로 마크로스 7의 주인공들이 등장하는 라디오 드라마를 방송하고 있다.

자급자족 능력을 잃은 마크로스 선단을 구하기 위하여 지구인류가 100만년동안 지낼 수 있는 별을 확보하여야 하는 상황에 놓인 록밴드 Fire Bomber의 팀원들, 바사라와 밀레느 등은 신곡을 갖추고 전은하 노래대회에 나가는데 여기에 강력한 노래 에너지를 지닌 라이벌들이 등장하여 은하 노래 전쟁이 벌어진다는 것이 주된 내용.

마크로스 7의 세계를 어딘지 패러디화시켰다는 느낌이 약간은 있지만 라디오 방송으로도 애니메이션이 진출하고 있다는 사실은 거대한 일본 애니메이션 산업 규모를 그대로 보여주는 단적인 예라 하겠다.



TV 방영은 끝나도 라디오에서는 계속되는 마크로스 7

푸른 유성 SPT 레이즈너

푸른 유성 SPT 레이즈너 Vol.1 - 에이지 메모리얼 1996…

이것이 4월 1일 발매되는 레이저 디스크 세트의 제목이다. 85년 10월부터 86년 4월 사이에 방영된 총 24회분의 내용이 수록된 이 LD BOX에 관해 출시업체 VAP의 담당자 말을 들어보면…

"85년 10월부터 방영된 이 작품은 SF 애니메이션이면서 인간성을 테마로 한 작품이었는데, 애석하게도 시대를 너무 앞선 작품이었다. 그러나 10년이라는 세월이 지난 현재 그 평가가 높아져 대망의 LD BOX화가 실현되었다. 그 1탄은 1996년이 무대인 제 1회부터 24회까지를 LD 6장으로 발매. Vol.2는 10월 1일 발매예정입니다"

1996년 지구의 인류가 외계인과 조우하고 저항다운 저항 한번 못해보고 식민지로 전락한 다음 독립을 얻어낼 때까지 주인공들이 활약하는 모습을 그린 이 작품이 오늘날 어떤 평가를 받을지 궁금하다. 1985년의 애니메이션계는 이런 작품을 받아들이기에는 확실히 수준이 낮았다. 지금의 평가는 당시보다 나으리라고는 생각되지만 과연 '얼마나' 나아질 것인가는 역시 미지수이다.



레이즈너 LD BOX의 표지와 로보트인 'SPT'의 모습

슬레이어즈 극장판, 비디오로 발매

95년 여름 해외에서 개봉되었던 극장판 「슬레이어즈」가 지난 2월 23일 현지에서 비디오로 출시되었다.

극장개봉 당시 시간관계상 커트되었던 미공개 장면까지 모두 수록된 이 비디오의 별명은 '완전무결판'. 마법과 검의 세계를 개그풍으로 그린 슬레이어즈의 세계에 관심있는 이라면 볼 필요가 있겠지만 「로도스도 전기」 같은 무거운 분위기를 즐기는 이에게는 별로 권하고 싶지 않은 작품이다.



미공개 장면이 추가된 '슬레이어즈 완전무결판'

타일러 OVA, 끝나는 듯하면서 또 시작?

TV에서 시작되어 OVA가 한차례 나왔다가 그것으로도 모자라 또 신 OVA 시리즈가 나오고 있는 '무책임 함장 타일러'. 총 6부작으로 만들어지는 신OVA의 5편(맑았으면 좋겠네 - 1)과 6편(맑았으면 좋겠네 - 2)이 각각 3월 1일과 4월 1일에 발매된다.

무책임하고 바보처럼 보이지만 실상은 날카롭고 모든 것을 손바닥위에 올려놓고 내려다보는 무서운 남자 타일러. 그의 활약은 이번 신 OVA로 끝날 것인가? 대답은 NO이다.

현지에서는 OVA 완결 2개월 전부터 이미 '새로운 장편 OVA에의 전조'를 예고하면서 다음 번 OVA 시리즈의 선전을 하고 있는 것이다. 정말이지 타일러의 생명은 끈질기다는 느낌이 든다.



오른쪽이 바로 타일러 함장. 맑은 눈빛 속에는 냉철한 두뇌가…

국 내 뉴 스

결국 '실패'로 기록된 겨울의 국산 애니메이션들

1년, 아니 작품에 따라서는 2년동안 홍보를 계속하고 사람들의 눈길을 끌었던 국산 애니메이션들이 관객 동원에서 아예 실패하거나 작품성이 너무나도 떨어진다는 비난을 받고 있다. 아무리 좋게 보고 점수를 후하게 매기려고 하여도 이번 겨울의 애니메이션에 대한 도전은 결국 실패였다는 것이 관련업계의 진단.

「헝그리 베스트 파이브」는 관객 동원 성적이 대단히 나빴으며, 「돌아온 홍길동」은 관객 동원이 그저 그런 수준이고 작품 또한 그저 그런 수준이라는 평가를 받고 있다. 가장 문제시 되는 것은 「아마게돈」으로 관객 동원은 상당히 잘 된 편(개봉 2주만에 20만명 동원)이나 동원 관객 수에 비해 작품의 완성도가 상당히 떨어진다는 것이 일반적인 의견이다.

이번의 세 작품이 모두 실패로 끝났음에도 불구하고 아직 국내의 애니메이션 업계는 활발하게 작품활동을 펼칠 기미를 보이고 있어 불행중 다행이라고 말할 수 있겠다.

문체부 만화산업육성 본격적으로 지원

문화체육부는 지난 해에 처음으로 개최하였던 서울국제만화페스티벌을 이번에는 세계 애니메이션필름협회의 공인을 받아 공모전과 견본시의 성격을 지닌 세계적 축제로 발전시켜나가고 만화문화대상제정, 우수대학 만화학과의 제작활동지원, 캐릭터공모 등 지원육성사업을 펴나갈 방침이라고 밝혔다.

이는 문체부가 내세운 '한국문화의 세계화'라는 슬로건에 맞추어 추진되는 사업들로서, 만화산업을 세계수준으로 발전시키겠다는 의지를 보여주는 정책이라 하겠다.

각 TV 방송사, 애니메이션에 큰 투자

SBS는 4억원을 들여 선우엔터테인먼트와 공동으로 「내일은 월드컵」이라는 스포츠 장편 애니메이션을 제작, 지난 2월 18일 방송하였다. 캐릭터 디자인이라든지 여러가지 면에서 아직 세계적인 수준에 못미치는 작품이었지만, 방송사가 직접 기획-제작에 관여하였다는 점에서 주목할만한 일이라 하겠다.

KBS는 「두치와 뿌구」라는 제목의 애니메이션을 26부작으로 제작하고 있다.

이제까지 26부작 이상의 장편 시리즈물이 없었다는 점에서 이 작품 또한 눈길을 끌고 있다. KBS는 앞으로 매년 1편에서 2편씩 제작하는 것으로 제작 편수를 늘릴 계획이다.

한편 MBC는 올해 중으로 아마데우스 모차르트의 이야기를 그린 「마술피리」를 국내 애니메이션 제작사와 공동으로 제작할 예정이다. MBC는 이제까지 애니메이션에 대해 가장 투자를 적게 하였는데, 다른 2개 방송사의 활발한 투자와 관심이 MBC를 자극하게 되지 않을까 생각된다.

나디아 예상 밖의 시청률 저조

MBC와 케이블 TV 투니버스가 동시에 방영을 개시하여 한때 방송가에서 화제가 되었던 「나디아」가 예상 밖으로 낮은 시청률을 기록하여 관련 방송사들을 놀라게 하였다.

PC 통신에서 청소년들이 꾸준히 '나디아를 재방영하라'고 요구하는 등 열광적인 애니메이션 팬들이 나서서 MBC가 재방영을 결정한 것이었는데, 막상 시청률이 10% 남짓으로 저조하자 방송사에서는 '10대 중반 - 20대 초반 청소년 취향의 작품이어서 오히려 어린이들은 보지 않기 때문'으로 해석하면서 아쉬움을 감추지 못하고 있다.

「나디아」는 일본 GAINAX가 제작, NHK를 통해 방영했던 작품으로 현지에서는 '컬트 애니메이션'으로까지 보고 있는 특이한 작품. "왜 NHK가 이런 걸 방영했는지 모르겠다"(이시카와, AEON사)는 이야기가 나올 정도로 '보편적인 인기를 얻을 작품'은 아니었다.

이번의 '나디아 해프닝'을 통해 MBC와 투니버스는 'PC 통신에서 나오는 주장이 무조건 옳지 않다'는 것을 다시 한번 깨닫게 되었다.

킬러 인스팅트 2
KILLER INSTINCT 2

아케이드 격투 게임을 좋아하는 팬들의 본능을 자극할 게임이 등장한다. 그 이름은 바로 「킬러 인스팅트2」. 미드웨이, 레어 그리고 닌텐도의 3개사의 합작으로 만들어낸 「킬러 인스팅트2」는 출시를 서두르고 있으며 챔프가 긴급 입수한 킬러2의 버전 업 정보를 소개한다.

닌텐도 파워에서 입수한 스크린



터스크의 검 공격이 그를 위협하며 치명적인 라이벌이 되게 한다



자고를 코너에 몰아놓고 킴 후는 하단 공중 공격을 가한다



새로운 화이터 킴 후는 제이고에게 공중 발사물을 쏘며 새로운 동작을 과시하고 있다



비위투성이 집의 벌판에서 터스크는 오키드에게 무차별한 공격을 가하고 있다



오래된 형식의 폭탄 전투는 제이코가 화염 공격을 할 때도 계속된다

확실한 변화를 느낄 수 있다

「킬러 인스팅트2」는 95년 1월에 출시된 오리지널 「킬러 인스팅트」보다 수많은 닌텐도 64 프로그래밍 툴을 사용해 닌텐도 64 경향이 짙다.

이 게임은 열명의 K·I 킬러와, 7인의 복귀 전투원과 3인의 신참자를 주인공으로 한다. 생존한 베테랑은 오키드(Orchid), 자고(Jago), T.J 콤보(Combo), 스파이널(Spinal), 풀고어(Fulgore), 그레이셔스(Glacius), 그리고 세이버 울프(Saberwolf)이다. 새로운 화이터들은 마야(Maya), 터스크(Tusk), 킴 후(Kim Wu)이다.

립타(Riptar), 신더(Cinder), 그리고 치프 토마호크(Chief Tomahawk)의 팬들은 미드웨이와 그들의 전투를 지켜보아야만 할 것이다(그리고 다른 KI 화이터를 가지고 기술을 연마해야 할 것이다.)

■오키드

우수한 새로운 무기(톤파 스틱스)를 즐긴다. 불행히도 그녀는 타이거 모프를 잃었는데, 이는 총탄에 대항하는데 효과적이었다.

■자고

연결하면 적을 전방으로 폭파시켜 버리는 새로운 폭탄을 가지게 되는데 아마도 그는 콤보 기술을 시작할 수 있을 것같다.



■풀고어

이제 투명인간으로 변하고 이전보다 더 많은 프레데터 클론을 가질 수 있는 능력을 가지고 있다.

■T.J 콤보

뛰어난 펀치와 강력한 콤보 기술을 계속해서 사용하지만, 그의 새로운 특수 지진기(그라운드 쉐이커: 땅을 흔드는 기술)로 희생자를 마비시켜서 그들에게 콤보 기술을 사용할 수 있게 되어 있다.

■그레이셔스

그 동안에 비중이 더 커졌고 또한 이동 도중에 위협적인 혈구로 변하는 지상 텔레포트를 개발했다.

■세이버 울프

굉장히 포악하며 무시무시한 빠른 갈퀴 손을 갖고 있다.

■맘모스 가고일

무서운 두개의 머리를 가진 보스인 아이돌 대신에 공포의 세계를 새롭게 지배하는 보스로 등장하게 된다.

■가고스

공격을 당해도 즉시 에너지를 회복하여 신더의 지옥불과 비슷한 불의 증기를 쏘아낸다. 그는 또한 화면 안을 이리저리 날아다녀 그를 공격하기가 굉장히 어렵다.

신 캐릭터 3인 추가

이번에 새롭게 등장한 신참자들도 각기 그들의 독특한 특성을 가지고 있다.

■마야

이중 사냥칼로 적을 자른다.

■터스크

굉장한 근육의 소유자로 거대한 검을 사용하는 야만족이다.

■킴 후

전투 기술 전문가 쌍절곤을 휘두르며 예상치 못한 방향으로 날리는 빠른 폭탄으로 적 캐릭터를 공격한다.

유저의 본능을 최대한 활용하자

「킬러 인스팅트2」는 K·I 매니어를 위해 게임 진행에 섬세한 연출이 되어 있다.

레어 사와 미드웨이는 던지기 기술을 추가함으로서 한층 더 게임을 밀도있게 연출하였다.

또 이 게임에서는 적을 움켜잡아 던지거나 또는 콤보 기술에서 던지기 기술을 사용할 수 있다.

오토 링크 콤보 시스템은 더욱 개선되어 많은 버튼을 연결하여 각 캐릭터마다 수백가지의 콤보 기술을 사용할 수 있게 되었다.

마지막 새로운 게임진행 상의 마지막 히든 카드는 파워 업 바(Power up bar)이다. 스트리트 화이터 제로 바와 비슷하여 이 새로운 기능은 좀 더 공격적인 플레이어에게 그들의 에너지 바의 레벨에 관계없이 보상을 해준다.

플레이어의 파워 업 바가 특정한 수준에 도달하면 이들은 특별한 동작을 할 수 있게 된다.

전문점 탐방

짠돌이 게이머 VIP로 모십니다

게임 마스터



설날 대목을 놓치지 않고 무릎이 시리도록 신나게 세배한 덕분에 중고 게임기 정도는 마련할 수 있을 것도 같은데 어디서 구입하면 잘샀다고 소문이 날까! 고민하고 있는 챔프 독자들이 있다면 귀를 기울이시라!

안양 고등학교에 근접해 있는 게임마스터는 다른 게임샵과는 달리 중고 매매에 치중하고 있어 중고 게임기만을 고집하는 자린고비 아니 실속파 유저들에게 있어서는 아주 찰떡 궁합인 셈이다.

철저하게 지켜지고 있는 보상 교환 판매와 3회 거래마다 무료 교환 혜택이 주워지는 것도 알뜰한 게이머들이 메모해 둘 사항인 것 같다.

이곳 게임마스터 사장님은 지역 유저들까지 도매상가를 찾아 모두 도심지로 몰리는 유통의 불균형을 개선하기 위해서는 지방이나 수도권 변두리에 있는 매장들도 도매와 비슷한 수준으로 가격을 평준화시키는 것이 중요하다고 말씀하셨다. 듣고 보니 정말 일리가 있는 말이 아닐 수 없다. 또한, 소매만을 취급하는 매장에서 소홀하기 쉬운 신속하고 충분한 물량공급에 있어서도 확실하게 서비스하고 있으며 전화상담 후 통신판매를 통해 간편하게 매매, 교환할 수 있으니 특히 한 가지 게임기만을 즐기는 외골수파들이여, 주저하지 말고 일단 한번 눌러보시라. 지금! 당신이 새로운 세계속으로 초청받을 수 있는 절호의 찬스가 온 것이다!

■연락처 : 안양시 만안구 박달동 139-95호
■전 화 : (0343) 41-1365

전문점 탐방

게이머의 영원한 동반자

게임 채널



봄 방학도 끝나고 이제 두 주먹 불끈 쥐고 새로운 각오로 학업에 힘쓸 때가 됐다.

창밖으로 보이는 눈부신 개나리, 진달래의 유혹도 과감히 뿌리치고 새로 같은 반이 된 다운이, 민지 얼굴을 떠올리며 새학기 영어책을 펴놓고 열심히 발음 연습하다가 혀가 꼬이신 챔프독자 여러분!

요즘 여학생들은 영어 발음 좋은 친구들보다 박식한 게임 정보통을 더 좋아한다나 어쨌다나?!

그럼 슬슬 새로운 게임 정보를 찾아 용산을 한바퀴 돌아볼까나! 그런데 한가지 여기서 조심해야 할 것이 있지. 싸다고 무조건 기겁을 하고 사 버리고 나면 중고품을 신상품으로 알고 사는 수가 있으니, 속고 나서 땅을 치고 후회해도 소용이 없지요!

그래서 챔돌이가 확실히 믿을 수 있는 게임샵을 챔프 독자들에게만 추천해 드릴까 합니다. 이곳은 용산에서 호호아줌마로 통하는 예쁜 누나가 불철주야 게임 유저들을 위해 조금이라도 싸고 신속하게 그리고 눈속임 없이 상품을 공급해 주고 있다고 하니 일단 한번 믿어보시는 것이 어떨지요? 이왕이면 다홍치마 같은 값이면 용산의 호호아줌마를 찾아주세용!?

■연락처 : 서울시 용산구 한강로 2가 나진상가 13동 맞은편(전자랜드 옆)
■전 화 : (02)704-7615





※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

세가가 밝히는 "네오지오 이식 1탄은 RPG 될듯"

드디어 봄부터 네오지오 타이틀이 SS에서 발매된다. 「아랑전설3」, 「KOF 95」, 「화이터즈 스워즈」 등 네오지오의 빅 3타이틀. 그런데 세가로부터의 이식 타이틀은 아직 확실하게 밝혀진 것이 없는 상태이다. 이번에는 섭섭해하고 있는 네오지오 유저들을 조금이나마 달래주기 위해 세가 CS소프트 추진 사업부의 마에다 사업부장에게 현재 상황과 세가의 구상을 들어본다.

"세가와 SNK의 관계는 이번이 처음이 아니라 슈퍼 알라딘보이와 CD 알라딘보이 시대에도 「용호의 권」, 「아랑전설」 등의 발매를 통해서 공동 비즈니스를 전개한 적이 있으며 아케이드에서도 예전부터 관계를 맺고 있습니다."

마에다 부장은 SNK와의 연계를 오래 전부터 있었던 일이라고 강조하면서 그런 이유에서인지 세가의 유저들 중에도 SNK의 팬이 상당히 많고 동시에 「KOF」의 이식 희망이 타사의 인기 RPG 이식보다 높았다는 것도 이번 계약 체결의 기반이 되었다고 말한다.

이처럼 SNK 소프트에 상당히 기대를 하고 있다는 세가의 마에다 부장은 "저희 세가는 폴리곤계의 격투 게임의 최고봉이라는 자부심이 있고 또 SNK는 스프라이트계 격투 게임에 최고봉이라고 인식하고 있습니다. 역시 자사에는 없는 부분을 가지고 있다는 것은 대단한 매력이 아닐 수 없습니다. 결국 부족한 부분을 서로 보완하고 양쪽 유저들에게 플레이의 폭을 넓혀 간다는 것이 포인트라고 생각하고 있습니다. 간단하게 말하면 'GIVE & TAKE'라는 것입니다."



SNK의 게임을 새턴에 이식하는 것은 그리 어렵지 않지만 세가의 「버철 화이터」나 「데이토나 USA」를 네오지오에 이식하는 것은 불가능하다. 그러나 마에다 부장은 말한다. "앞으로 SNK에서 발매되는 64비트기라면 이들 게임도 무난하겠지요. 그러나 현재 네오지오에도 이식 가능한 몇 개의 타이틀을 검토중에 있고 하드 스펙의 진보에 대응할 수 있도록 3D폴리곤 게임도 검토해 가는 단계입니다."

96년 봄에 네오지오에는 드문 장르인 RPG 게임 「진설 사무라이 스피리츠」가 발매될 예정이다. 네오지오에는 액션 게임이 주를 이뤄왔기 때문에 RPG를 선호하는 유저들은 네오지오를 기피해 왔다. 그러나 그 문제의 타개책은 세가와의 라이센스로 해결될 듯하다.

"네오지오의 소프트 라인 업에는 RPG가 매우 부족하다고 봅니다. 그렇기 때문에 RPG쪽에 포커스를 맞춰 몇개의 유력 소프트를 계획하고 있습니다."

서로 필수불가결한 만남이었기 때문에 양사는 소프트 라인 업에도 상당히 신경을 쓰는 듯하다.



세가 엔터프라이즈 CS소프트 추진 사업부 마에다 사업부장

마에다 부장은 양사의 교류를 양쪽 기종 유저들을 위한 만족의 차원이라고 강조한다.

"격투 게임의 챔피언들이 손을 잡은 것은 양사의 발전에도 큰 도움이 되겠지만 유저들을 만족시켜 주는 것이 가장 중요하다고 생각합니다. 그 때문에 팬들의 목소리에 귀를 기울이고 점차 의견을 수렴해 나갈 예정입니다. 그렇게 해서 앞으로 SNK가 64비트 대응 소프트를 완성시키면 새턴 유저들도 플레이할 수 있도록 할 것이고 새턴에 내장된 대용량 램 드라이브로 네오지오 격투 게임을 플레이하기에 상당히 좋은 환경을 만들어 이식으로 오리지널 게임의 매력을 잃지 않도록 노력하겠습니다."





※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

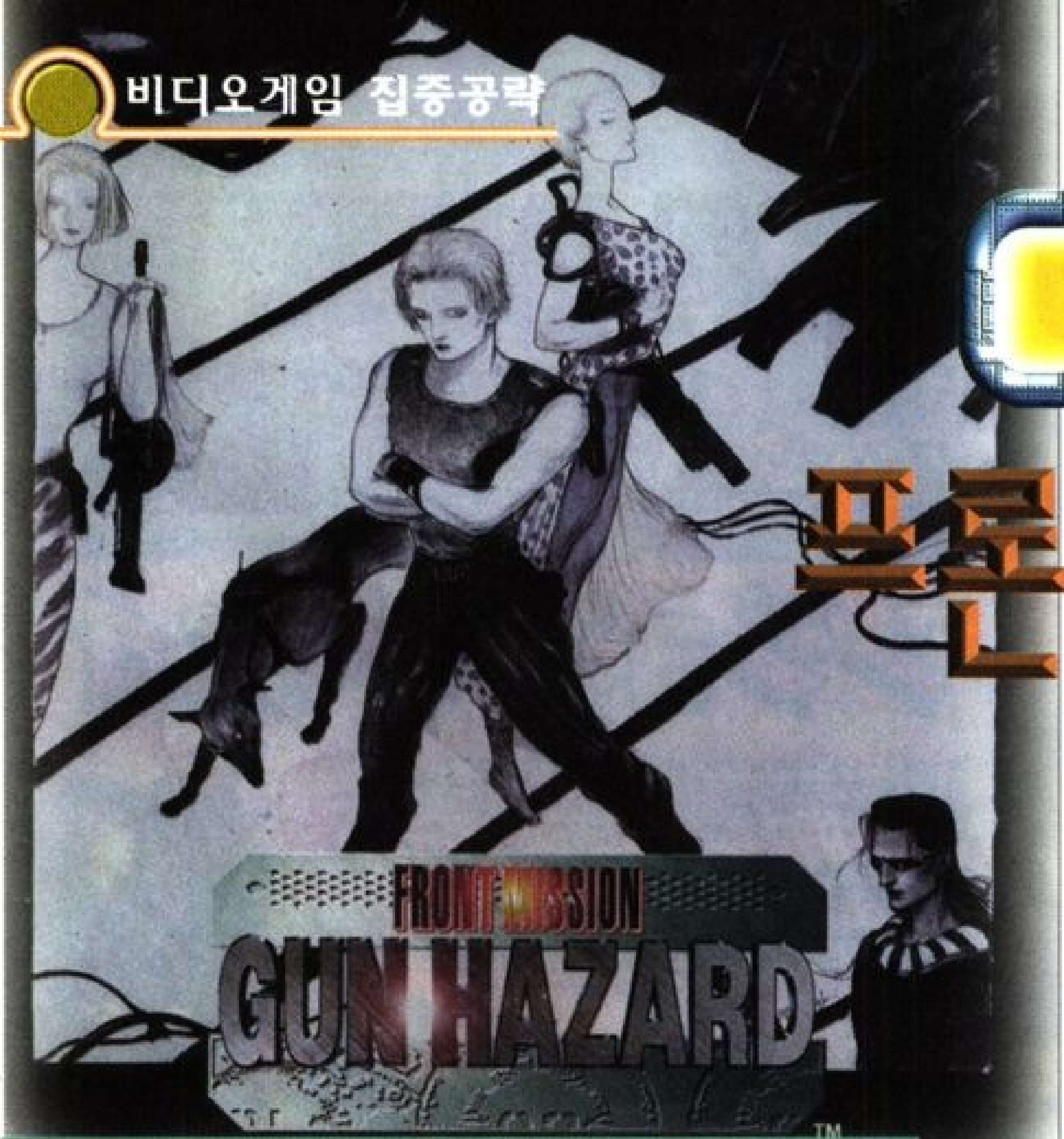
VIDEO GAME PERFECT GUIDE

집중공략

Bahamut Lagoon™



프론트미션 건해저드
바하무트 라군
제4차 슈퍼 로보트대전S

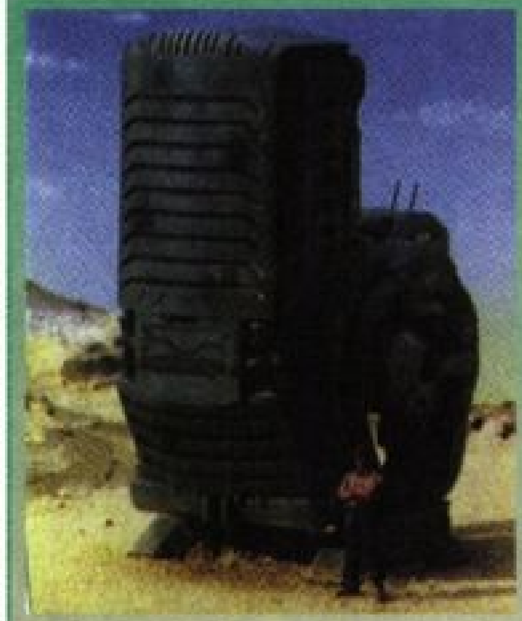




기 종	슈퍼컴보이	용 량	24M
제작사	스퀘어	발 매 일	96년 2월 23일
장 르	액션 RPG	현지가격	11,400엔

프론트 미션 건해저드

어느 사이엔가 전장에 서 있는 자신을 느끼게 되는 리얼함의 극한을 추구한 몰입형 액션 RPG!!! 엄청난 액션성을 무기로 유저들에게 등장한 대형 A.RPG출현! 그것이 바로 스퀘어의 야심작 「프론트 미션 건해저드」이다!



프 롤 로 그

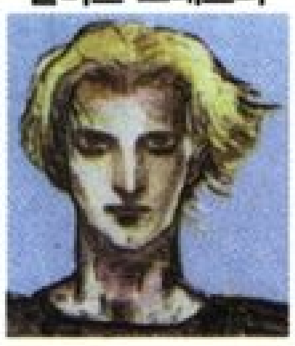
시대는 인류의 윤리적 성숙에 비해 과학력의 비약적 발전은 더이상 제어할 수 없는 속도로 폭주하기 시작했다. 그리고 그런 과학의 힘은 인류가 가진 모든 것을 불태워 버렸다.

- 2024년 세계의 협동과 평화의 기원을 담아 착공된 우주로부터 자원을 실어나를 거대 건조물 「궤도 엘리베이터」는 핵융합 기술의 진보로 인해 시공진행률 50%만을 착공한 채 그 존재 의미를 잃어 버렸다. 그리하여 「궤도 엘리베이터」와 함께 성장해갔던 평화의 기운은 차츰 사그러져 가고 다시 각지에선 분쟁의 불꽃이 솟아 올랐다. 그러던 중 한명의 젊은 병사가 평화의 땅 에밍겐을 둘러싼 쿠데타에 휘말려 나라를 버리게 되었다....

슬픔, 노여움, 고뇌가 뒤엉킨 전장에 몸을 던진 병사들의 장렬한 생애가 지금 시작되고 있다.

모순과 고난, 탐욕이 뒤엉킨 전장의 주인공들....

알버트 그래브터



23세. 베르건 공화국 대외원 조성 소속의 노라드군 군조. 모국의 쿠데타 음모에 휘말려 대통령 유괴범으로 몰려 해외로 도피. 엉망이 되버린 자신을 찾기 위해 용병이 된 사나이로 이야기의 주인공. 범용 돌격 번체의 조종술은 누구도 따라가지 못할 정도로 빠르게 성장한다.

사카라 아키히코



45세. 일본 출신. 실드공학 과학자로 실드 데이타를 수집하기 위해 전장을 누비는 열혈 과학자이다. 보다 다채로운 데이타를 얻기 위해 주인공과 같이 전장에 나선다. 자신이 만든 오리지널 실드 번처 '수월'을 몰고 다니는 믿음직한 동료이다.

크라크 대위



30세. 스위스 태생. 스위스 정부군에 소속되어 있는 확고한 규율의 사나이. 알버트에게 번처 조종 기술을 배우기 위해 함께 행동하는 애국심 강한 군인. 주인공과 같이 범용 번처를 조종

브렌다 록-하트



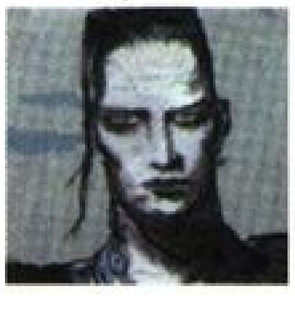
21세. 미국 태생으로 용병 파견협회 카넬 라이트소속 용병으로 베르겐 공화국 쿠데타에 휘말려 주인공과 같은 운명에 처하게 된 열혈 여성. 번처를 싣고 세계를 다니는 캐리어를 조종한다.

액셀 봉고



20세. 탄가니 공화국에서 태어났고 활달하며 누구에게나 바른 소리만 하는 심지굳은 젊은이. 좀더 넓은 세계를 보기 위해 주인공과 함께 행동한다. 빠른 스피드의 소형 고속 지원용 번처의 파일럿.

제노스



주인공의 라이벌로 극악의 용병 집단 "크림슨 블로우"의 리더. 신사적이고 자신만만한 사람으로 자신에 대한 프라이드가 높다.

루벤 알하비



25세. 아랍출신. 아랍 ARS홍해 연합군 소속 정보원으로 폭탄 처리의 명수. 세계 각지에서 발발하는 분쟁의 원인을 조사하기 위해 주인공과 같이 다니는 스파이. 폭탄 설치나 잠행 임무용 번처 '제스터'를 조종한다.

아니타 다이아몬테



23세. 출신지 불명. "소사이어티"에 대항하는 지하조직 "가디언"의 열쇠를 쥐고 있는 아름다운 여성으로 항공 지원전투 번처 '에스파타'를 가지고 주인공을 돕는다.

에밀 신스키



19세. 아크트 공화국 출신으로 아크트 국(구 러시아 공화국 통치국)의 반정부군에 있다. 작전에 실패한 후 상관에게 부당한 징계를 받은 것을 주인공이 구해 그 후 함께 용병이 된다. 기체 수리용 보급 번처를 조종.

전투에 임하기 앞서

번처에 대해서...

번처는 건해저드의 배경이 되는 세계에서 병사들에게 사용되어지는 기동병기이다. 그 용도에 따라 형태의 바리에이션은 끝이 없으나 주인공이 타는 범용 번처는 인간의 형태에서 크게 벗어나진 않는다.

주인공이 모는 번처는 주인공의 레벨이 올라감에 따라 타게 되는 번처 역시 좀더 고도의 조작이 필요한 강한 기체를 얻게 되는데 번처의 기체 레벨이 올라감에 따라 내구력과 HP가 상승하게 되고 특수기의 장착 갯수도 증가하게 된다. 주인공의 번처의 성장은 다음과 같다.



레벨 1 : 하비G-가장 기본적인 번처로 기체의 장비 역시 최소한의 것만을 취하고 있다

레벨 7 : 스팅거-기본 HP 500, 최대 1000까지 성장하는 기체로 특수무기는 2개를 장착 할수 있다.

레벨 14 : 실버팡 - 기본 HP 1000, 최대 2000까지 성장.특수 무기는 3개까지 장착가능.

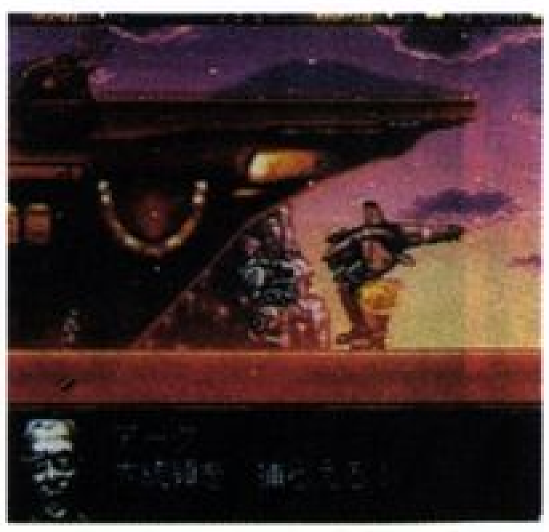
레벨 22 : 나이트 마스터 - 기본 HP 2000 최대 4000까지 성장. 특수 무기는 4개.

시나리오 공략

제 1장 . 에밍겐 탈출

주인공 알버트는 아크 대좌의 쿠데타로 인해 비밀리에 에르토달 항구로 호출된다. 그의 임무는 압도적인 전력을 지닌 쿠데타 군에 의해 수세에 몰린 대통령을 비밀리에 국외로 피신시키는 것. 그는 그의 절친한 친구와 같이 대통령과 함께 국외로 나가는 선박을 타려 했으나 이 임무에 대한 정보가 아크 대좌에게 흘러나가 국외 탈출에 실패를 하게 된다. 친구의 희생으로 트레일러를 탈취 가까스로 아크 대좌의 손아귀에서 벗어나게 된 알버트와 대통령은 아직까지 아크 대좌의 손이 미치지 못한 비그 육군 기지로 향한다. 하지만 베르겐 공화국을 거의 제압한 아크 대좌는 매스컴을 이용 알버트를 대통령 유괴범으로 몰아 알버트는 홀로 비그육군 기지로 필사의 탈출을 감행한다.

천신만고 끝에 다달은 비그 육군 기지. 하지만 비그 육군 기지에는 묘한 긴장감이 감돌았다. 도움을 청하기 위해 들어간 사령부에는 불행하게도 아크 대좌가 기다리고 있었다. 또다시 정보가 흘러나가 아크 대좌가 한발짝 먼저 이곳에 다달은 것이다. 알버트는 불가항력으로 체포되었고 대통령은 아크 대좌의 손아귀에 들어가게 되었다. 감옥에 수감된 알버트는 그곳에서 일전에 격전을 치뤘던 브렌다란 여성 용병을 만나게 되고 아크에게 고용되었던 그녀 역시 알버트와 마찬가지로 아크 대좌의 정부 전복 시나리오에 의해 대통령 유괴범으로 오인받고 있었다. 그리하여 대통령 유괴범이라는 오명으로 같은 운명이 된 그들은 함께 감옥을 탈출 국외로 피신하게 된다.



뜻하지 않은 아크 대좌의 등장



아크 대좌의 술수에 의해 뜻하지 않은 반역자로 몰린 주인공

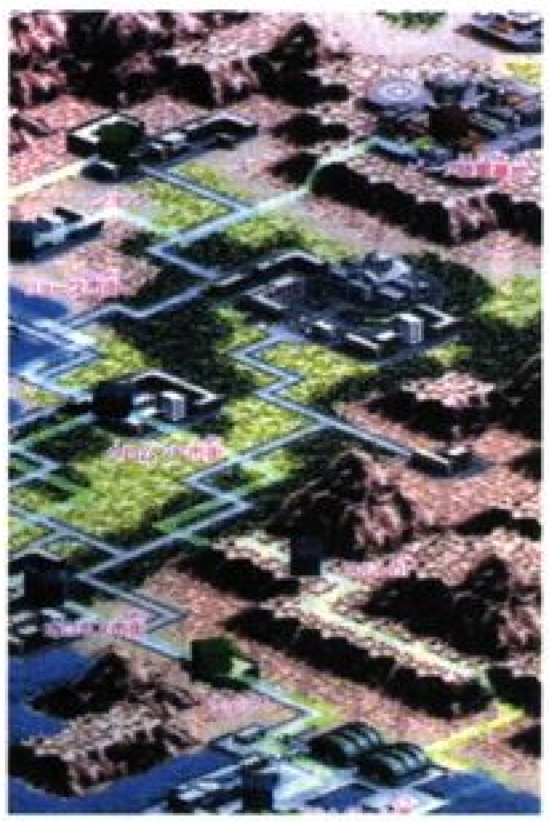


이미 비그 육군 기지는 아크 대좌의 손아귀에...



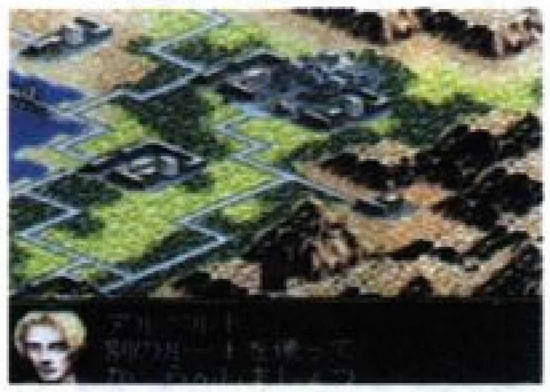
브렌다의 협력으로 감옥을 탈출한다

* 무빙 페이즈



공략 루트 맵

제 1장은 확실히 난이도가 너무 낮아 미션 하나를 끝내는 것이 너무 허무할 정도이다. 1장에서는 착실히 레벨을 올리는데 주력하자. 단지 아른 산에 등장하는 브렌다의 캐리어가 문제인데 브렌다의 폭격공격은 단숨에 주인공을 KO시킨다. 원래 시나리오상 캐리어를 격추시킬 수 없으니 응전하지 말고 폭격을 피해가면서 시간을 끌면 곧 브렌다는 돌아간다. 그리고 알버트가 가는 곳마다 등장하는 아크 대좌는 1장에서는 물리칠 수 없는 상대로 설정 되어 있어서 어느 정도 데미지만 입히면 달아나므로 당황하지 않도록 하자.



알버트가 가는 곳마다 아크 대좌의 포위망이 겹겹히 쳐져 있다



바니아가 없는 알버트의 기체. 적을 평지로 끌어들인 후 공격하는 것이 좋다

제 2장. 산크티리히

브렌다와 베르겐을 탈출한 알버트는 브렌다와 함께 뉴욕으로 향한다.

뉴욕. 그곳은 이전의 영광스런 모습은 더이상 존재하지 않았다. 지금은 전세계로 파견되는 용병들의 관리단체 "커넬 라이트"의 본거지가 되어 있었던 것이었다. 알버트는 브렌다의 권유로 커넬 라이트에 등록하게 되고 자신의 힘을 키워 아크를 쓰러뜨리기 위해 용병의 길을 선택했다. 브렌다와 한 팀이 된 알버트는 첫 임무로 알프스 지방에 있는 산크트리히로 향한다.

산크트리히 정부군 소좌 랜돌프는 요즘 들어 갑자기 힘이 강해진 반정부 게릴라 문제 때문에 골치를 앓고 있었다. 랜돌프 소좌는 알버트에게 게릴라들의 화학 병기 공장을 수색, 파괴하라는 명령을 내린다.

알버트는 게릴라들을 수색하던 도중 마을에서 일어난 게릴라들의 잔혹한 화학병기 테러로 목숨을 잃는 시민들을 보고 게릴라들에게 복수를 다짐하게 된다.


정부군의 랜돌프 소좌는 게릴라 토벌을 의뢰한다


게릴라들의 화학병기 탈취

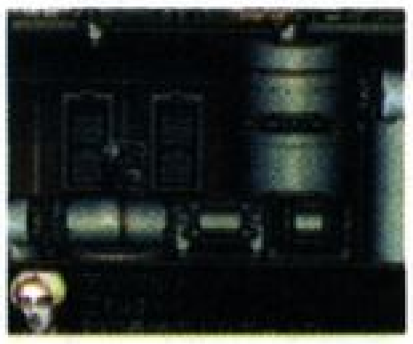
* 무빙 페이즈

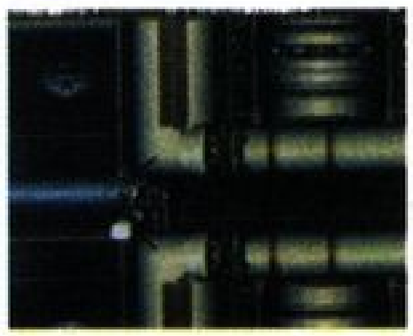
이번 장의 목표는 게릴라의 토벌과 화학병기 공장의 파괴이다. 화학병기 공장은 게릴라들의 기지인 웬드 사령부에 있는데 웬드 사령부 내부로 침투 하려면 특별한 ID카드가 필요하다. 이 ID카드는 호른 사단 시설, 듀아 사단 시설에 숨겨져 있다.

우선 알펜느, 루본의 숲을 지나면 호른 군사 시설에 도착하게 되는데 이곳에서 얻을 수 있는 것이 'ID카드 1'이다. 이 카드는 듀아 사단 시설의 문을 여는 열쇠가 된다. 일단 ID카드 1을 얻으면 호른에서의 임무는 끝난다.

다음은 듀아 사단 시설. 호른보다 훨씬 대규모의 군사 시설로 웬드 사령부의 열쇠인 'ID카드 2'를 얻을 수 있다. 적의 반격이 치열하지만 곳곳에 숨겨져 있는 회복 아이템을 이용하면 쉽게 클리어할 수 있다.

마지막으로 웬드 사령부. 오스틴 마을, 에레느 언덕을 지나면 사령부가 나오는데 오른쪽 가장 깊은 방에 게릴라들의 보스가 모는 제트 탱크가 기다리고 있다. 하지만 그보다 앞서 화학병기 제조 장치를 파괴해야 한다. 일단 화학병기 제조 장치를 파괴하고 보스의 방으로 가면 바로 전투가 시작되는데 제트 탱크의 공격은 방패로 막을 수 없으므로 회복 아이템을 많이 사두자.


호른 사단에는 곳곳에 아이템이 많이 숨겨져 있다


이 좁은 통로로 들어가면 숨겨진 ID카드 2를 찾을 수 있다


게릴라들의 보스, 제트 탱크이다

제 3장. 음모의 땅 볼크타

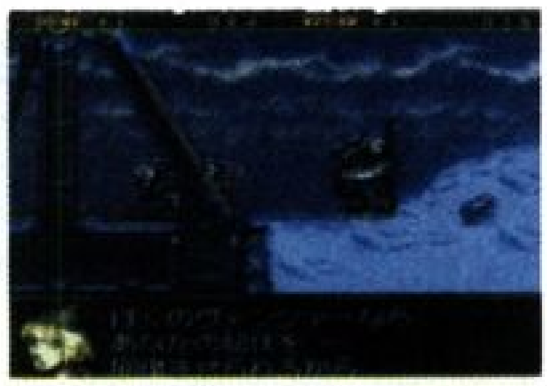
게릴라들을 토벌하고 평화가 찾아온 스위스. 랜돌프 사령관은 알버트에게 각별한 감사를 한다. 그리고 알버트의 번처 조종 실력에 감탄하며 자신이 총애하는 부하인 클라크 소위를 붙여주며 그에게 번처 조종에 대해 많은 지도를 해달라고 부탁한다. 클라크는 나라를 지키기 위해 힘을 키운다는 사실에 흥분하며 알버트와 함께 용병이 되기로 한다. 믿음직한 동료를 얻은 알버트는 기뻐하며 스위스를 뒤로 하지만 게릴라답지 않은 조직력과 엄청난 화력에 의문을 남기며 커넬라이트로 돌아온다. 돌아온 알버트는 다음 임무를 위해 볼크타에 향한다.

이번 임무는 구러시아의 통치 지구였던 볼크타의 반정부군 측 파괴 공작.

알버트는 반정부군 측 사령관과 미팅을 위해 레이더 사이트로 향한다. 그러나 레이더 사이트에 도착한 주인공을 기다리는 것은 반정부군이 아닌 정부군 돌격부대. 의아한 주인공은 정부군을 물리치지만 레이더를 고치던 반정부군 병사는 레이더를 사수하라는 명령에 모두 전멸되고 만다. 분노한 주인공은 곧장 사령관이 있는 장소로 가고 반정부군 측 사령관 요한센을 만나게 된다.

레이더 사이트에서의 전투를 전해들은 사령관은 병사들의 죽음에 아무 동요도 없이 주인공에게 임무를 하달한다. 알버트는 이 냉혹한 사령관에게서 별로 신용받지 못한다는 것을 눈치챈 채 정부군의 신병기 '셀넨코'를 파괴하기 위해 전장으로 향한다. 전장에 들어선 알버트에게 날아온 급작스런 조난 신호. 그것은 전멸한 보충 부대의 유일한 생존자, 에밀이 보낸 것이었다. 알버트는 에밀을 구출하고 사령부로 피신시키지만 작전 실패에 대한 문책이 엄하다는 말을 듣고 불안한 마음으로 에밀을 보낸다. 반정부군 기지에 도착한 주인공은 그곳에서 에밀이 처형당하려 하는 것을 목격. 에밀을 구해주지만 사령관이 이 행동에 대해 크게 분개한다. 그리고 사령관은 다시 알버트에게 에밀을 처단하라는 새로운 명령을 내리고 용병으로서 그에게 복종해야 하는 알버트는 사령관과의 결별을 결심하고 다시 전장으로 나선다.


반정부군이 우려하고 있는 정부군의 신형 병기 '셀넨코'의 격파가 이번 임무이다


조난된 에밀을 구출하는 주인공


주인공을 불신하는 요한센에 의해 새로이 임무를 맡은 초강력 용병집단 크림슨 블로우의 리더 재노스 등장

* 무빙 페이즈

이번 임무는 크게 2가지로 나뉜다. 하나는 에밀을 구출하여 동료로 만드는 것. 또 하나는 정부군의 신병기 셀넨코를 파괴하는 것이다.

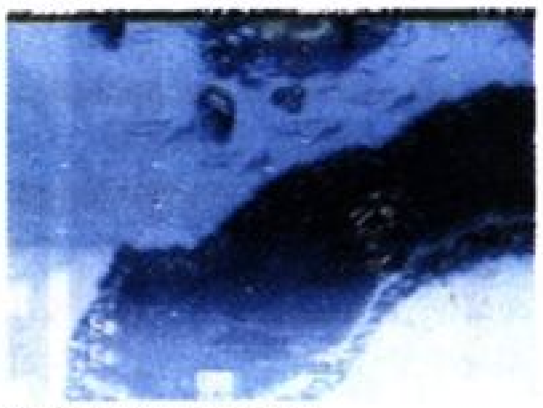
일단 처음으로 주어지는 임무는 발프트 산에 주둔한 정부군의 공격 헬기를 파괴하는 것이다. 정부군 헬기는 강력한 공대지 미사일을 장비하고 있으므로 곳곳에 위치한 동굴을 이용해 미사일을 견제해 가며 싸워야 한다. 헬기와 대치시 어퍼 발칸을 사용하는 것이 현명한 길일 것이다.

고르체 산에서는 요한센으로부터 탈출한 에밀을 찾아야 하는데 레이더에 투영되는 파란 신호를 찾아가면 된다. 하지만 가는 길에 에밀이 설치한 수많은 지뢰를 돌파해야 하므로 바니아 유니트는 필수이다. 마지막으로 볼자이 의 정부군의 최신형 번처 '셀넨코'. 셀넨코는 어느 정도 데미지를 받으면 2단으로 분리가 되는데 지상에 있는 탱크형 하체를 먼저 격파하고 육탄 돌격해오는 비행형 상체를 공략하자. 엄청난 내구력을 무기로 하는

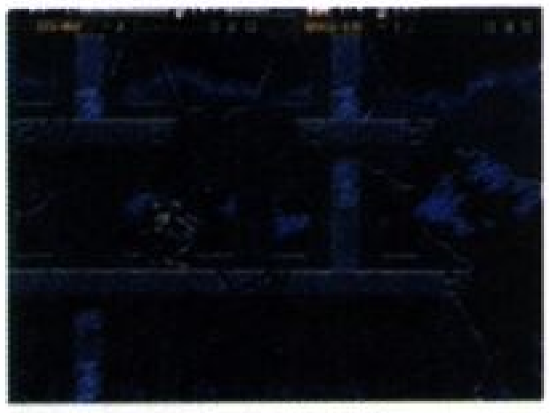

외부로부터 강력한 미사일 응수가 있으므로 주의하자



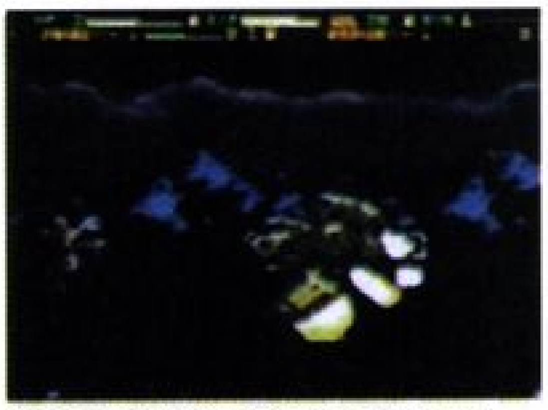
동굴을 이용해 공략



에밀이 설치한 지뢰로 가득하다



이곳을 파괴하여야만 진행이 가능하다



셀넨코는 바주카와 어퍼 발칸으로 공격하는 것이 효과적이다

셀넨코는 웬만하면 금방 끝나지 않으므로 회복 아이템을 최대한 준비해 가자. 일반 육탄 돌격을 피한 후 어퍼 발칸으로 공략하자.

제 4장. 태양의 땅 알 하리

현재 나라의 군사 지휘권을 가진 실질적인 아랍의 통치 기구인 "ARS 홍해 연합당"의 의뢰를 받은 알버트는 ARS 홍해 연합당의 총수인 사피드를 만나 현 아랍지구의 상태와 임무에 관해 브리핑을 받는다. 현재 아랍은 ARS 홍해 연합당의 반대파 세력인 조르하 당과의 치열한 전투를 계속하고 있는 실정.

그런데 사피드 사령관은 자신의 첩보원으로부터 무서운 사실을 알아냈다는 것이다. 그것은 바로 조르하 당이 모종의 신병기로 ARS 상부에 위치한 댐을 파괴하려 할지도 모른다는 것이다. 해서 알버트에게 하달된 임무는 첩보원 루벤을 구출하여 이 정보의 진의를 밝히고 만약 그것이 사실이라면 그 모종의 병기를 파괴하라는 것. 알버트는 아랍의 운명이 자신의 손에 맡겨진 것을 자각하고 서둘러 루벤을 찾으러 떠난다. 루벤을 찾으러 가는 도중 석일의 언덕에서 알버트는 조르하 당의 여성 파일럿 카미라를 만나 그녀의 고속 전투기와의 일전을 벌이게 되고 가까스로 승리를 거둔 알버트는 카미라에게 연민의 정을 느껴 놓아주게 된다.

알버트는 그녀에게 댐 폭파에 관한 사실을 물어보지만 그녀는 죄없는 시민을 학살하는 그런 파괴 공작이 있을리 없다며 강인하게 부인한다. 알버트는 그녀를 뒤로하고 나프트 사막으로 향한다. 그곳을 돌파한 알버트는 아무래도 카미라의 일이 마음에 걸려 다시 석일의 언덕으로 가게 되는데 그곳에서 아군에게 포위당한 카미라를 발견 그녀를 구출해 준다. 그녀 역시 댐에 대해 마음이 결려 상관에게 묻다가 그만 반역자로 몰려 처형당할 뻔한 것이었다. 그녀는 자신의 이상이었던 당의 부패에 실망하며 전쟁의 공허함을 깨닫고 주인공에게 이동요새 갈레온에 대해 말해준다. 아마도 루벤은 그곳에 잡혀있을 것이라 하는 카미라를 등지고 주인공은 급한 마음으로 갈레온이 있는 알하리 요새로 향한다.

알하리 사막에서 알버트를 기다리는 것은 초거대 이동요새 갈레온. 그 웅장한 규모에 동료들은 동요하지만 근접전에서의 약점을 발견, 알버트는 번처로 돌입을 감행하게 된다. 갈레온 내부로 침입한 알버트는 루벤을 구출, 댐 파괴공작이 사실임을 확인하게 되고 댐을 파괴할 병기인 하전 분자포가 있는 난공 불락의 요새인 나발 요새로 향한다.

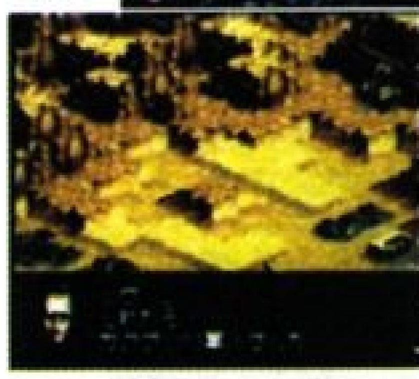
나발 요새. 그 지형적 유리함과 엄청난 화력으로 인해 한번도 빼앗긴 적이 없던 난공불락의 요새를 필사의 돌입으로 침투한 주인공은 조르하 잔당들의 방어선을 뚫고 하전 분자포를 파괴한다.



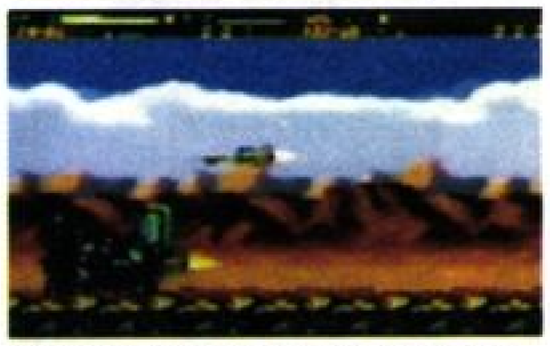
사피드는 댐 폭파 정보에 대한 불안감을 감추지 못한다



아군에게 반역자로 몰려 포위당한 카미라



루벤은 조르하 당이 하전 분자포로 댐을 노린다고 말한다



세계 최고의 실드 공학자 사카타 박사의 도움으로 쿠르즈 미사일로부터 생명을 구한 알버트

* 무빙 페이즈

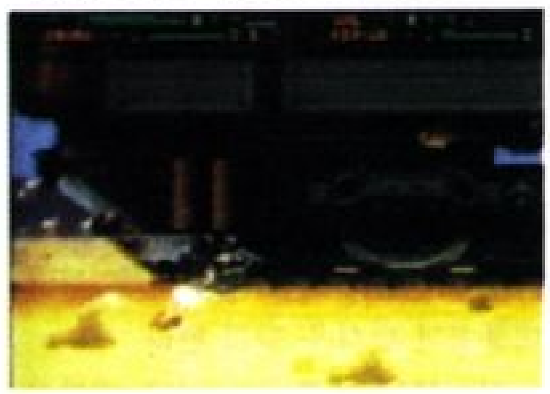
알하리에서의 전투는 크게 3개로 나뉘어진다. 첫째는 카미라와의 싸움으로 그녀의 고속 전투정은 강력한 가트링 공격과 앞부분의 전자기 실드를 이용한 몸통 박치기로 승부해 온다. 워낙 빠른데다가 가트링 포에 붙어 있는 약점만을 노려야하므로 여간내기가 아니다. 모래 언덕을 이용해 가트링을 파한 뒤 어퍼 발칸으로 공격하자.

두번째는 이동 요새 갈레온. 갈레온은 이 게임에 나오는 던전 중 최고로 복잡하다. 게다가 게이트를 통한 텔레포트 던전 형식을 취하고 있다.

일단 3에리어의 게이트를 통과한 뒤 게이트를 찾아 내 돌파하면 26 에리어까지 가게 된다. 루벤을 구한 뒤 밖으로 탈출하면 갈레온의 주포와 싸우게 되는데 바주카나 미사일 포트를 이용해 레이저 세례를 퍼붓는 포탑을 파괴한 뒤 나머지 것들을 정리해 나가자. 세번째의 나발 요새는 갈레온에 비하면 매우 단순하니 적당히 돌파해 HP를 절약한 뒤 보스전을 준비하자.



카미라의 전투정은 가트링 윗부분이 약점이다



이것이 거대 이동요새 갈레온이다



레이저 포트를 먼저 공략하라



나발 요새의 최후 방어선 G크리프의 헬기형 번처 미사일 공격이 강력하므로 주의



보스는 미사일을 사용하므로 충분히 주의하지 않으면 안된다

제 5장. 복수로 얼룩진 땅 에밍겐

알버트의 도움에 사피드는 감사의 표시로 자신의 최신예 전함을 알버트에게 선사한다. 알버트는 기쁜 마음으로 길을 나서지만 조르하당 같은 곳에 어째서 하중 준자포 같은 것이 있는지 도저히 이해가 안간다. 특히 그들의 이상 '파괴와 혼란'은 무언가 흑막이 있는 것같아 알버트는 내심 불안했다.

세계 각지에서 갑자기 급증된 분쟁의 원인을 알기 위해 루벤은 알버트와 동행하게 되고 그들은 카넬 라이트로 되돌아 온다. 카넬 라이트에서 알버트를 기다리고 있는 것은 양친의 처형 소식.

알버트는 분노와 놀라움을 금치 못하고 다시 에밍겐으로 향한다. 자신의 친가에 도착한 알버트는 그곳에서 이웃집의 링카를 만나 부모님의 처형 사실을 확인하게 되고 대통령의 변심을 알게 된다.

알버트는 대통령이 아크 대좌와 한통속이 되었다는 말에 그 진의를 확인하게 위해 대통령 관저로 향한다. 대통령 관저로 돌입한 주인공은 대통령과 대면하게 되지만 자신을 알아보지 못해 어쩔줄 모르는 그를 보고 대통령이 가짜라는 것을 눈치채게 된다. 게다가 아크의 상관인 듯한 여자인 펠더 사령관까지 등장해 주인공은 더욱더 혼란에 빠지게 된다. 알버트는 진짜 대통령의 신변과 아크 대좌와의 결말을 짓기 위해 비그 육군기지로 향한다. 도중에 아크가 알버트를 저지하러 나서지만 오히려 대파당하여 그에게 고용된 제노스에 의해 구출된다. 이젠 적이된 알버트와 제노스는 서로의 자존심을 걸고 결말을 지으려 했지만 순간 펠더 사령관의 무선이 들어와 제노스는 펠더 사령관이 잃어버린 자신의 여동생 로이스라는 것을 알고 그녀를 찾기 위해 황급히 철수한다. 알버트는 기세를 놓치지 않고 비그 육군기지에 있는 아크 대좌를 추격했지만 아크 대좌는 오웬 대통령을 인질로 알버트의 손을 묶어두려 한다. 이때 아크가 펠더 사령의 부하격인 걸 알자 제노스는 더이상 이곳에 흥미가 없다며 대통령을 구하고는 떠나버린다. 제노스의 도움으로 대통령의 신변을 확보한 주인공은 NORAD 군 최신예 번처인 '슬레이프닐'을 탄 아크를 자신의 모든 것을 잃게 한 그에게로의 분노를 불태워 기체의 역부족을 극복하고 단숨에 아크 대좌를 없앤다.

복수는 끝났다. 모든것이 끝난 듯 허탈한 주인공에게 아크 대좌는 이번 쿠데타 뒤에는 소아이어티라는 거대 조직이 배후에 있다는 말을 남기며 죽어갔다. 오웬 대통령의 복귀로 제자리를 찾은 벨겐 공화국을 뒤로하고 높은 지휘의 계급마저 사양한 채 이 모든 비극의 근원인 소사이어티에 대해 알기 위해 용병을 계속하기로 결심한다.


사피드로부터 최신예 전함을 얻은 브렌다


링카는 부모의 죽음과 대통령의 배신을 말한다


역시 대통령은 가짜였다!!!


제노스와의 결전은 펠더로부터의 통신에 의해 멈추고…


아크와의 결말을 지을 때가 왔다!

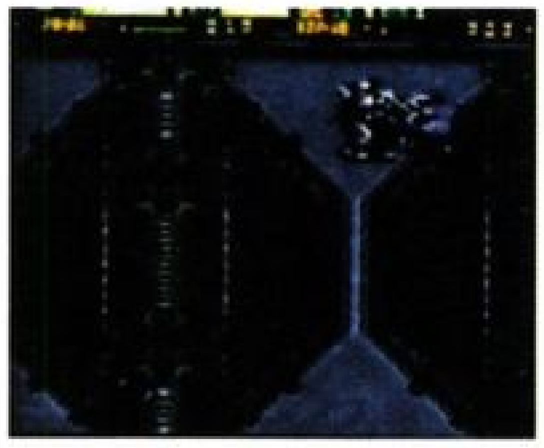
* 무빙 페이즈

이곳 에밍겐은 특별히 크게 난이도가 있는 부분은 없어 일단 제노스와의 싸움은 그의 개트링을 막아가며 미사일 포트로 공격해 나가면 쉽게 클리어 된다. 하지만 아크와의 싸움은 그리 만만치않다. 아크의 번처 '슬레이프닐'은 높은 기동성에 빔 포트 공격, 레이저, 발칸 공격 등 다양한 패턴을 가지고 있고 때때로 네이팜 탄까지 발사하므로 순식간에 죽음에 이르는 수가 있다. 일단 어퍼 발칸을 장비한 뒤 슬레이프닐에 바싹 붙어 연사를 가하면 어느정도 쉽게 처리할 수 있는데 그러면 조정석이 분리돼 바니아를 이용해 공중전을 펼치면 된다.


제노스의 가트링 공격 타이밍을 파악하자


비크 기지를 돌파하자


슬레이프닐은 이 위치에서 어퍼 발칸으로 승부한다!!!


분리된 조정석은 끈질기게 추적하여 처치하자

제 6장. 잔보라

탄가니니의 바루민 장군과 평화회의를 교섭하기 위해 나선 엘가 수상이 탄 비행기가 이름모를 테러단체에 의해 추락된 잔보라의 부통령인 킬은 이 혼란을 수습하기 위해 알버트를 부른다. 알버트는 곧 국경 지대로 수색을 떠나고 추락한 비행기를 발견, 수상이 무사히 탈출한 것을 확인한다. 그때 알버트는 바루민 장군의 부하들과 만나게 되는데 평화를 사랑하는 자라는 부통령의 말과는 달리 부하들을 보내 수상을 제거하도록 한 것이다.

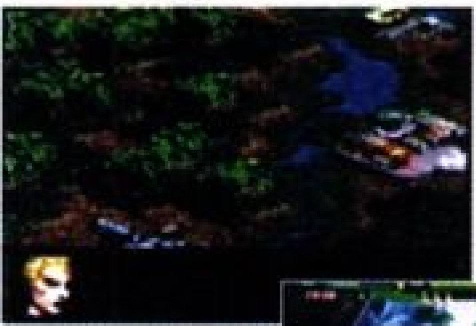
바루민의 부하들을 처치한 알버트는 수상이 피신한 듯한 장가 마을에 도착하게 되는데 그곳에서 알버트는 크림손 블로우의 한명인 비숍의 잔혹한 학살 장면을 보게 된다. 그는 분노하여 그를 물리치지만 그는 도망가면서 마을에 매설된 폭탄을 폭파시킨다.

알버트는 장가 마을의 추장을 구출, 수상이 피신한 동굴을 안내받는다. 가랄 산 동굴에 도착한 알버트는 제노스가 먼저 도착해 수상을 피신시킨 마을 청년 액셀과 교전을 벌이려하는 것을 발견, 그들을 제노스로부터 구해준다. 제노스는 루크에 의해 도주하고 엘가 수상을 무사히 구한 알버트는 액셀과 함께 엘과 수상을 모시고 탄가니니의 평화 회의장으로 향한다.

의회장으로 들어간 알버트는 그곳에서 이 모든 것을 킬 부통령이 꾸민 음모란 사실을 알게 되었다. 킬 부통령은 엘가 수상을 제거하는 대가로 소사이어티의 멤버가 되는 것을 약속받았던 것이었다. 하지만 바루밍 장군은 킬 부통령의 이용

가치가 없어진 것을 깨닫고 그를 제거한 뒤 알버트를 노린다. 알버트는 이에 분개해 바루밍 장군과 교전하여 승리를 거두고 죽어가는 바루밍 장군에 의해 소사이어티란 존재를 다시 한번 확인하게 된다. 일국의 총수마저 조직의 하급 관리에 불과한 범 국가 조직 소사이어티.

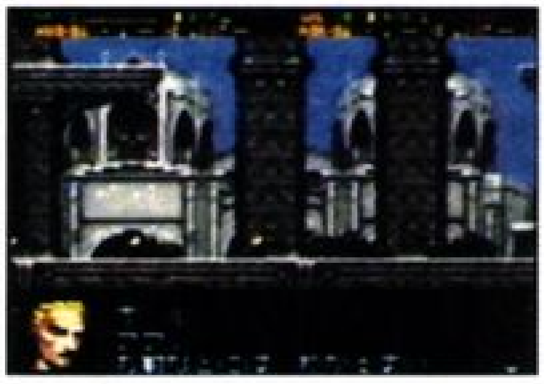
알버트는 지금 자신 앞에 모습을 드러낸 이 거대한 조직에 경악을 금치 못하게 된다.


킬 부통령은 옐가 수상을 찾아 달라고 의뢰를 한다


추락한 비행기 앞에서 알버트는 바루밍 장군의 흑심을 알게 된다


비숍에 의해 마을은 초토화되고...


옐가 수상을 구출하는데 성공한다.


킬 부통령의 배신을 알게 된 수상과 알버트

* 무빙 페이즈

6장에서는 시나리오와는 관계없이 레벨을 올리기 위한 미션이 많아 아이템과 돈을 벌어 두는 것이 좋다. 잔보라의 맵은 복잡하므로 수시로 지도를 확인해야 한다. 제노스와의 싸움은 예전과 같은 패턴으로 공략하고 보스인 바루밍 장군과의 싸움은 대쉬와 특수 무기들을 이용해 적당히 거리를 두고 싸우면 쉽게 클리어할 수 있다.


바루밍 장군의 부하는 대공 공격에 약하다


추장을 잘 따라가 길을 잃지 말자


제노스의 재등장


하루밍 장군은 접근전에 강하다

제 7장. 극한의 시빌스카

러시아의 대통령 레지네프에 의해 러시아에 출몰하는 테러 조직 "붉은 상어"를 퇴치하기 위해 고용된 알버트.

그는 우선 유전에 있는 인부들을 구하기 위해 출격한다. 그곳에서 뜻밖에도 제노스와 비숍을 만난다. 그들 역시 레지네프 대통령에게 고용되었던 것이다. 알버트는 그들과 테러리스트를 격퇴한 뒤 식량을 운송하는 트럭 행렬을 호위하기 위해 레비 대교로 향한다.

알버트는 레비 대교에서 붉은 상어와 교전 중 그들이 단순히 테러를 위해 이 레비 대교를 노리는 것이 아니라 신병기 테스트를 위해 이곳을 확보해야 한다는 것이다. 무사히 트럭들을 호위한 알버트는 붉은 상어 잔당이 숨어있는 모르프스크로 향한다.

모르프스크 시에 도착한 알버트는 이 도시 지하에 대량의 폭탄이 적재되었음을 탐지, 시민들을 대피시키고 잔당들의 본거지로 진격하여 붉은 상어의 스파이를 잡지만 제노스의 부하 루크에게 총격당하고 기폭 장치를 가동하게 만든다.

온통 폭발에 휩싸인 도시를 탈출하던 도중 위기에 처한 루크를 구해준 알버트는 루크로부터 제노스의 옛 이야기를 듣게 된다. 바로 그때 붉은 상어의 우두머리 시발츠 함대가 출현했다는 무선 송신을 받은 알버트는 곧장 시발츠 함대가 있는 곳으로 출동하고 시발츠 함대의 엄청난 규모와 장비에 붉은 상어에 무엇인가 흑막이 있음을 예감한 주인공은 러시아 함대와 함께 시발츠의 본거지로 출동하게 되는데 그 순간 어디선가 날아온 거대한 빔에 의해 러시아 함대는 흔적도 없이 사라지게 된다.

주인공은 그 화력에 경악하면서 폭탄이 가득 싣고 있는 순양함을 기지 입구에 격돌시켜 활로를 연다. 시발츠 요새에 진격한 알버트는 요새 내에 있는 그 거대한 빔포를 만나게 되고 어쩔 수 없이 후퇴하게 된다. 알버트는 그 어마어마한 위력의 빔포를 막기 위해 알하리의 다하나 사막에서 만났던 사카타 교수를 찾아가 도움을 청하고 알버트와 함께 시발츠 요새로 돌입한다. 사카타 박사의 도움으로 마이크로 웨이브 빔포를 파괴한 알버트는 시발츠로부터 붉은 상어는 테러 집단을 가장한 소사이어티의 병기 개발단체라는 것을 알게 되며 더욱더 소사이어티에의 적의를 불태우게 된다.


제노스와 같이 싸우게 된 주인공


모르프스크의 대폭발로부터 루크를 구한다


적으로부터 최신형 전함을 탈취한 브렌다


사카타 박사에게 도움을 청하는 주인공


붉은 상어는 소사이어티의 병기 개발국이었다!!!

* 무빙 페이즈

일단 모르프스크에서 보스를 물리치고 도시가 폭발할 때 지하에 있으면 엄청난 데미지를 입게 되므로 지상으로 도주해야 하는데 실수로 지하도에 빠지면 게임 오버가 된다. 이때 당황하지 말고 회복 아이템을 사용한 뒤 박스가 쌓인 곳을 찾아 그곳을 밟고 지상으로 올라가는 것이 좋다. 그 다음 시발츠 함대와 싸울 때는 적 번처를 물리치는 것보다 함대에 달려 있는 녹색의 이온 노즐을 파괴하여 함대를 혼란에 빠뜨려야만 클리어되니 주의하자.

그 다음 빙벽 202에서 폭탄을 실은 순양함을 격퇴시킬 때 수동으로 폭탄을 작동시켜야 하는데 순양함 갑판에 있는 3개의 해치를 파괴하면 된다. 구 시발츠 요새는 루벤을 동료로 해야만 클리어할 수 있으므로 주의하고, 보그전은 번처 수송용 열차에서 이루어지는데 보스가 난사하는 빔만 잘 방어하면 쉽게 이길 수 있다. 이 시빌스카에서 가장 큰 난관은 시발츠의 마이크로 웨이브 빔와 싸울 때로 시발츠가 잠시 공격을 멈출 때가 빔이 발사되는 타이밍이므로 그때는 꼭 시카타 박사의 뒤로 가서 빔을 피해야 한다. 그뒤 32밀리 숏건과 미사일 포트를 이용하여 응전하면 클리어할 수 있다.



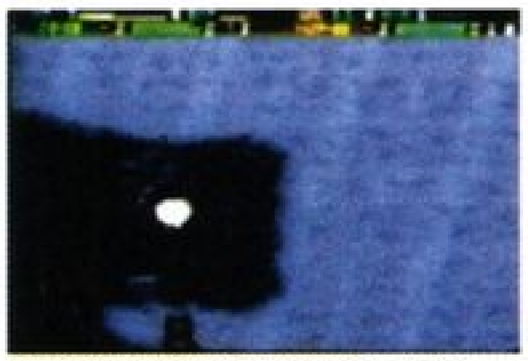
이곳을 발판으로 지상으로 탈출하자



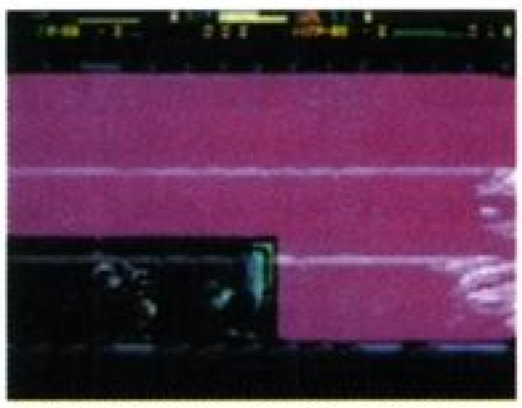
이온 노즐을 노려라!



이곳을 파괴하여 폭탄을 가동시키자



코프스아카 해협에서의 미션은 시발츠 기지와 연결된 모든 게이트를 파괴하는 것이다



시카타 박사를 방패로 하여 싸우는 것이 우선!

제 8장. 배신의 땅

시빌스크에서의 격전을 치룬 알버트는 다음 목적지인 남미의 마츄비츄로 향한다. 마츄비츄의 평화주의자로 널리 알려진 호세 시장은 리조트 건설 계획을 방해하는 게릴라들을 퇴치해 달라고 부탁한다.

마츄비츄 유적지에서 아니타를 만난 주인공은 그녀가 게릴라가 아니라 가디언이란 단체의 현지 사령관이란 사실을 알게 되었다. 가디언은 소사이어티의 야욕을 막기 위해 만들어진 비밀 조직이며 호세 시장이 소사이어티의 최고급 간부 넘버즈의 일원이란 사실을 알게 된 알버트는 아니타를 만나기 위해 쿠스코로 가지만 이미 호세의 공격을 받아 아니타가 납치된 후였다.

알버트는 서둘러 시장 관저로 돌입, 시청 지하에 있는 비밀 병기 공장에 잠입하여 아니타를 구출하고 호세 시장의 뒤를 쫓는다. 그곳에서 기다리고 있는 것은 비숍과 루크의 콤비네이션.

신병기에 탑승한 비숍의 강한 공격에 대응, 격파한 알버트는 호세에게 달려간다. 그러나 호세는 이미 제노스와 비행기로 탈출하였다. 제노스는 소사이어티로의 충성심을 나타내기 위해 루크를 처단하고 도주한다. 알버트는 부상당한 루크를 구해 시청을 탈출하여 호세의 비행정을 따라잡는다. 그때 소사이어티의 근위대장이 등장, 병기 공장을 잃은 호세의 무능함을 벌하고 제노스와 함께 도주한다.



호세의 비밀 병기 공장을 발견

제9장. 대반격

고용주인 호세를 배신함으로 인해 커넬라이트로부터 제명당한 알버트는 아니타와 함께 가디언으로서 싸우기로 결심한다. 소사이어티의 본거지가 남미의 에스폴테 지구에 있음이 밝혀지고 가디언측은 에스폴테지구에 대반격을 추진한다. 알버트 역시 이 작전에 참가하게 되고 전우들을 이끌고 에스폴테로 향한다.

에스폴테 시에서 아니타와 합류한 알버트는 소사이어티의 기지를 탐색하러 스메리오 시를 통과하던 중 제노스와 만나게 되고 일방적으로 공격하려는 제노스와의 무의미한 교전을 피하려고 도주한다. 도주 도중 소사이어티측의 폭격이 시작되고 그들은 필사의 탈출을 감행하여 스메리오 시를 벗어난다.

아니타의 정보로 코르카레 기지에 소사이어티의 지부가 있음을 알게 된 알버트는 소사이어티의 본거지를 알아내기 위해 코르카레 기지의 데이타룸에 침투 소사이어티의 정보를 해킹하려 했으나 코르카레 기지의 컴퓨터 레벨로는 그 데이타를 열 수 없었다. 단지 알 수 있던 것은 추격 중에 사라진 소사이어티의 함대가 가르시아에 숨겨져 있다는 사실뿐. 일단 알버트 일행은 가르시아 기지를 수색한 뒤 브라질 최대의 군사 기지 바이아브랑카에 돌입하기로 결정한다. 가르시아 기지에 도착한 알버트는 왜 소사이어티의 함대가 레이더에서 사라진 것인지를 알게 된다.

알버트는 아군의 레이더를 확보하기 위해 가르시아 전역에 설치된 재밍(전파 방해)장치를 파괴하고 바이브랑카 기지로 향한다. 브라질 전역이 이미 소사이어티의 손아귀에 넘어간 것인지 브라질 정규군까지 총출동하여 필사의 방어선을 편다.

가디언의 대대적인 폭격이 시작되기 전에 바이브랑카의 데이타룸에서 소사이어티의 정보를 얻기 위해 단신으로 바이브랑카에 침입한 알버트는 겨우 데이타 뱅크 잠입에 성공한다. 하지만 통신기기 고장으로 브렌다와 연결이 끊긴 주인공은 데이타 억세스에 실패하여 실의에 빠져있을 때 브렌다가 데이타 뱅크로 뛰어들어 온다. 알버트 혼자 사지로 몰아놓은 자신에 대한 자책감으로 죽음을 무릅쓰고 침투한 것이었다. 브렌다의 도움으로 무사히 데이터를 얻은 알버트는 브렌다를 자신의 번처에 태우고 폭파 직전인 바이아브랑카를 탈출한다.



코르카레 컴퓨터 레벨로는 데이타 억세스가 불가능했다



브렌다의 등장으로 간신히 소사이어티의 본거지에 대해 알아냈다

***무빙 페이즈**

막바지에 이른 이번 무빙 페이즈는 최고의 난이도를 자랑한다. 일단 첫 관문은 가르시아의 재밍 장치 파괴. 재밍 장치의 내구력이 엄청난 데가 적들의 공격이 강해 순식간에 게임 오버가 되기 쉽다. 이곳을 클리어하기 위해선 루벤과 함께 출격하여야 하고 어퍼 발칸 레벨 4를 4개에다 장비한 뒤 적의 공격을 방패로 막아가면서 발칸포로 재밍 장치를 공격한다. 레벨 4 32밀리 숏건도 필수이다.

다음은 소사이어티의 함대와 격전을 벌이게 되는 리오데잔보. 제노스의 공격을 피하며 전함 본체를 공격해야 하는데 어퍼 발칸과 미사일 포트가 가장 유용하게 쓰인다. 전함의 포격은 신경쓰지 말고 전함 본체를 공격하자.

마지막으로 바이브랑카 기지가 남았는데 바이브랑카는 진행 도중 게임 오버가 될 확률이 높으므로 경험치에 집착하지 말고 대쉬와 바니어를 이용하여 돌파하자. 바이브랑카기지에서 가장 어려운 점은 바로 방향성있는 게이트이다. 진입 방향에서는 파괴할 수 없으므로 반대편으로 연결된 좁은 통로로 파일

럿을 보내 파괴한 뒤 다시 돌아오는 형식으로 진행해야 하는데 파일럿으로 진행할 때 사망률이 굉장히 높으므로 주의하자. 최고의 파일럿 장비를 가지고 가는 것이 필수.



이 통로를 통해 반대 편으로 건너가자



지형을 잘 이용해야만 살아남을 수 있다

제 10장 센티넬

드디어 그 정체가 밝혀지고 그것은 무착륙으로 세계를 날아다니는 거대한 스텔스 전략 폭격기 '센티넬'이었던 것이다. 알버트는 고삐를 늦추지 말고 반격하자고 주장하지만 가디언 사령관은 아직까지 전략 폭격기인 센티넬을 추격할 수 있는 전함은 존재하지 않는다고 한다. 낙심하는 알버트에게 사령관은 희망적인 사실을 말해준다. 이미 가디언에게 제압된 호세의 병기 공장에서 소사이어티의 과학력을 응용한 최신예 전함이 있다는 것이다.

사령관은 그 전함만은 센티넬을 따라잡을 수 있다고 한다. 하지만 실험단계라 1대밖에 없어 총공격은 불가능하다고 한다. 알버트는 단독으로 센티넬 침투 감행을 결심하고 마츄비츄에서 잔함을 인계받아 센티넬을 추격한다. 적의 최후 방어선을 뚫고 센티넬의 추진 기능을 마비시키는데 성공한 알버트는 마침내 센티넬 함교에 도착하여 펠더와 대면하는데 그순간 제노스가 등장한다.

펠다에게서 소사이어티의 소멸을 접한 총재는 뜻밖에도 의연한 자세를 보인다.

알버트는 엉망이 된 자신의 인생과 죄없이 희생된 사람들을 위해 총재를 벌하지만 총재의 생명 유지 장치와 센티넬이 직접 연결되어 있다는 것을 듣고 아무런 행동도 취하지 못한 채 총재의 최후의 말을 들어야만 했다. 총재는 자신의 생명이 길지 않다는 것을 느끼고 자신이 사라져도 인간들의 분쟁과 싸움은 결코 끝나지 않을 것이라고 말한다.

조직으로서의 소아이어티는 사라지지만 자신의 혼은 남아 이 지구에 새로운 전화의 불꽃을 일으킬 것이라는 말을 남기고 숨을 거둔다.

펠다는 자신의 이상이 잘못되었다는 것을 깨닫고 마지막으로 알버트에게 자신의 펜던트를 건네며 제노스에게 미안하다는 말을 남기고 숨진다.



근위 대장의 반격으로 제노스는 먼저 탈출하게 된다



소사이어티의 총재는 최후의 말을 남긴다

*무빙 페이즈

센티넬은 3개의 미션으로 이루어지는데 우선 공중 근위대와의 싸움은 브렌다와 함께 출격하여 미사일 엄호를 받으면 어렵지 않게 통과할 수 있다.

다음은 센티넬 왼쪽 날개. 왼쪽 날개의 엔진 20개를 모두 파괴하여 센티넬의 기능을 마비시켜야 하는데 적 번처들은 신경쓰지 말고 레이더를 이용하여 엔진만을 파괴하자.

마지막으로 센티넬 내부. 내부에 들어서자마자 근위대와의 보스전이 연달아 3번이 벌어진다. 2번째까지의 인간형 번처들은 제노스와 싸우던 형식으로 싸우면 되고 3번째의 거미형 번처는 아크의 슬레이프닐과 싸운 경험을 살리면 어렵지않게 물리칠 수 있다.

그리고 마지막으로 근위대장 에델-리터. 에델-리터는 프라즈마가 흐르는 거대한 팡을 휘두르는데 접근하면 그 압도적인 파워로 단숨에 박살나므로 거리를 두며 미사일 포트와 바주카로 응전하자.



공중 근위병단의 방어선은



엔진만을 노려 최소한의 피해로 크리어하는것이 중요하다

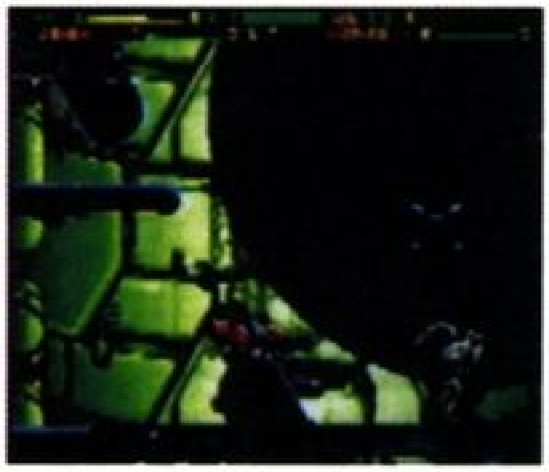
제 11장. 궤도 엘리베이터 아트라스

모든것은 끝났고 평화가 돌아온 지구를 위해 제노스와 소사이어티 잔당 퇴치를 약속하며 홀가분한 마음으로 귀향하는 알버트들의 눈 앞에 갑자기 거대한 섬광이 나타나 단숨에 평화로운 도시 하나를 집어 삼키게 된다.

그 빛의 정체는 궤도 엘리베이터 아트라스로부터 날아온 초거대 마이크로 웨이브빔이었다. 그 엄청난 위력에 지구는 멸망의 위기에 처하게 되고 그것을 본 제노스는 아무 말없이 아트라스로 출격한다. 궤도 엘리베이터엔 소사이어티 총수가 숨겨놓은 파멸 병기가 있었던 것이었다. 총재의 생명이 끝나자 자동적으로 작동을 시작한 이 파멸 병기는 지구에 새로운 위기를 말해주었다.

알버트는 다음 파멸 병기 발사까지 어느정도 시간적 여유가 있다는 것을 알고 자신의 함을 이끌고 아트라스로 향한다.

자신의 목숨과 세계의 존망을 맞바꾸려는 알버트를 위해 전세계가 움직였고 지금 알버트는 인류의 생존을 위한 최후의 미션을 향해 날아 간다.



제노스의 도움으로 아트라스의 핵을 찾게 된 알버트



최후의 보스인 아트라스 코어는 4가지 형태의 공격 패턴과 각각 독립된 HP를 가지고 있다



모든 것을 끝내고 브렌다와 둘만의 여행을 떠나는 알버트



기 종	슈퍼컴보이	현지가격	11,800엔
제작사	스퀘어	발 매 일	2월 9일
장 르	시뮬 RPG	용 량	24M

바하무트 라군

슈퍼컴보이 유저들의 기대를 모아왔던 스퀘어의 대작 바하무트 라군」이 드디어 발매되었다. 드래곤이 이야기의 중심이 되는 드래곤의 육성 시스템과 파티제와 사이드 뷰 배틀을 채용한 RPG풍의 전투 장면 등 새로운 시도로 가득한 장대한 "하늘"과 "드래곤"의 이야기가 여기에 펼쳐진다.

편성 시스템

이 게임은 다른 시뮬레이션 게임 보다 편성이 차지하는 역할이 크다. 우선 편성에 의한 파티 능력 변화를 암기하는 것부터 시작하자.

특수 능력과 드래곤의 능력치 대응표

특수 능력	대응하는 능력치
인스파이어(インスパイア)	번개
흑마법(くろまほう)	불, 물, 번개 등
흑마법(くろまほう)	회복, 흙, 독 등
새싹(しんりゅう)	번개, 물, 회복 등
춤 마법(おどり)	마력
크리티컬(クリティカル)	힘
디펜스(ディフェンス)	방어
스프린터(スプリンタ)	속도

제 1법칙—동일한 특수 능력을 모으면 강화된다

각각의 직업이 갖는 다양한 특수 능력이지만 필드에서 사용하는 타입의 능력은 파티 내에 동일한 직업을 모아 강화하는 것이 가능하다. 위저드가 한사람밖에 없는 파티보다 위저드가 4명인 파티쪽이 흑마법 레벨이 4배가 되어 위력도 크게 된다.

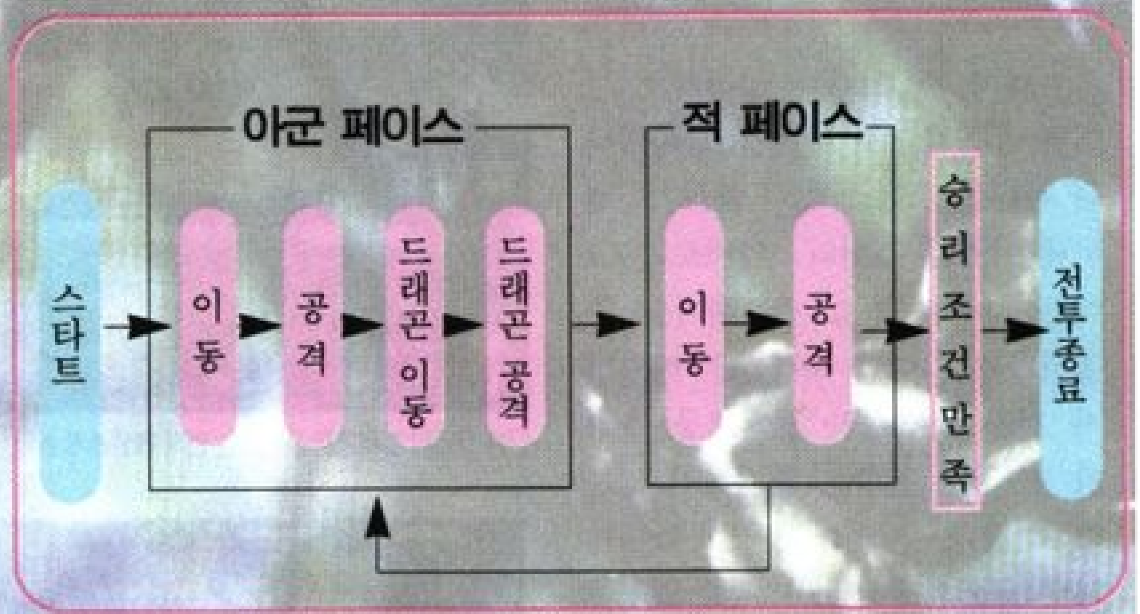
제 2법칙—특정의 특수 능력은 파티 전원의 능력을 올린다

헤비 아머의 수비, 라이트 아머의 스프린터, 나이트 크리티컬, 이 세가지 특수 능력은 파티에 한명이라도 이들 직업의 캐릭터가 있으면 파티전원에 그 능력이 발휘된다.

제 3법칙—특수 능력 레벨은 드래곤의 능력치과 관계

특수 능력 레벨은 파티에 배치되어 있는 드래곤의 능력치에 의해 결정된다. 특수 능력과 드래곤의 능력치 대응표를 참고해서 각 캐릭터의 특수 능력을 최대한 살리자. 드래곤 배치 및 육성방법을 생각하자.

시뮬레이션 배틀 시스템은 턴제



3가지 기본 전법

전법 1- 회복 아이템은 아끼지말자!

이 게임에서는 아이템을 사용해 행동하는 것이 가능하다. 더욱이 드래곤은 순식간에 증가한다.

전법 2- 드래곤에의 명령은 '와!'로

인공지능으로 움직이는 드래곤이지만 그다지 현명하지는 않다. '가라!'로 명령하면 적 안으로 날아간다.

전법 3- 직접, 간접 공격을 구분해서 사용하자

돈을 많이 받을 수 있는 직접 공격과 반격을 받지 않는 간접 공격. 즉 간접 공격으로 적의 체력을 감소시키고 간접 공격으로 일격을 가하면 반격을 받지 않고 돈을 많이 모을 수 있다. 직접 공격으로 단숨에 데미지를 주는 전법도 있지만 회복을 잊지 않도록 …

직접 공격의 이점

돈을 많이 벌 수 있다.
큰 데미지를 줄 수 있다
특정 적만을 노린다.

간접 공격의 이점

반격을 받지않는다.
원거리에서 공격이 가능하다.
복수 유니트의 공격이 가능하다.

드래곤의 사육

드래곤에게 아이템(エサ)을 먹여 능력치를 올려 드래곤을 성장시키자. 능력치가 일정 수치를 넘으면 속성이 습득되어 새로운 기술을 익힌다. 불, 물, 번개, 회복, 독은 10 이상, 힘, 방어는 25 이상에서 속성이 붙는다. 또 각 속성은 1~10까지 레벨이 있어 능력치가 오르면 능력 레벨도 올라 기술 위력이 크게 된다. 남은 아이템들은 되도록이면 팔지말고 용들한테 아낌없이 투자하자. 무기를 줄수록 드래곤의 공격력이 올라가고 무기 중에 불이나 물의 속성이 있으면 마법력과 공격력이 동시에 올라간다.

캐릭터의 성장

***기술의 사용** : 기술은 드래곤의 속성에 따라 틀려진다.

드래곤이 불의 속성만을 가지고 있다면 불의 기술만을 사용할 수 있다. 그러나 드래곤을 키우다 물의 속성, 번개의 속성을 일정치 이상 높이면 물과 번개의 기술을 사용할 수가 있다.

***마법 습득과 레벨 업** : 마법사 부대의 드래곤이 불의 위력이 강하면 상대적으로 마법사 부대의 위력도 강해진다.

그렇기 때문에 회복력이 좋은 백마법사 부대에는 회복 능력이 좋은 드래곤을 불이나 물 등 공격 전용 드래곤은 마법사 부대한테 달아주자.

반제국군 중요 캐릭터~황국 중요 캐릭터

뷰우(ビュウ) : 카나의 전투용 부대 대장. 이 게임의 주인공

요요(ヨヨ) : 카나 국의 왕녀. 신용들을 다룰 수 있다

센다크(センダーク) : 카나의 전함 "화렌 하이트" 노선장

마테라이트(マテライト) : 카나 중보병 부대 대장

랏슈(ラッシュ) : 카나 전용대 소속. 뷰우의 사제 트리오의 1인

도울스(トゥルース) : 항상 뷰우와 행동을 같이 하는 사제 트리오의 1인

뷰케밧케(ビッケバッケ) : 뷰우를 형처럼 따르는 사제 트리오의 1인

타이쵸(タイチョ) : 물의 나라 마하르 출신의 중보병. 의리있는 베테랑 군인

루키아(ルキア) : 마하르 출신의 성기사.

사우저(サウザ) : 그란베로스 황국 초대황제. 전쟁의 천재

팔페레오스(パルパレオス) : 사우저의 친한 친구. 황국소속 군사들을 직접 지휘한다

지형을 이용해서 손쉬운 전투를

자군에게 유리하도록 지형을 활용하는 SLG는 있지만 이 게임에서는 지형을 변화시킬 수 있다. 예를들면 벽과 건물은 번개계통의 특수 공격으로 파괴되고 숲은 불계통으로 불태울 수 있다.

적이 떨어뜨린 아이템을 콘트롤

적이 떨어뜨린 아이템은적의 종류와 일격을 가하는 공격 속성을 콘트롤할 수 있다.

보너스는 어느 속성으로 쓰러뜨려도 입수할 수 있는 아이템이다.

커맨드	A 군	B 군
무속성	드래그(ドラッグ) 만능약(ばんのうやく)	배틀 아크스(バトルアクス) 롱스워드(ロングソード) 플레이트 메일(プレートメイル) 레저아머(レザーアーマー)
회복	생명초(いのちのくさ) 수재노트(しゅうさいノート)	세이레인(セイレーン) 엑스큐터(エクスキューター) 드래그로드(ドラッグロッド) 로얄드래그(ロイヤルドラッグ)
암(暗)속성	암흑초(あんこくのくさ) 매직진(マジックジン)	시그른(シグルーン) 현란한 버섯(けばけばキノコ) 새까만 버섯(ぐろぐろキノコ) 로드(ロッド)
성속성	성스러운 초(せいなるくさ) 로얄드래그(ロイヤルドラッグ)	실크로브(シルクローブ) 어려운 책(むずかしぼん) 리턴시블SP(リタンシブルSP) 달콤한 추억(あまいおもいで)
번개 속성	번개초(いかずちのくさ) 드래그(ドラッグ)	다이아아머(ダイヤアーマー) 할벨트(ハルベルト) 실크로브(シルクローブ) 번개초(いかずちのくさ)
땅속성	대지초(だいちのくさ) 황폐한 장롱(タンスのアレ)	가이아드(ガイアード) 레이피아(レイピア) 로드(ロッド) 대지초(だいちのくさ)
독속성	독초(どくのくさ) 쓴 와인(にがいワイン)	가산드라(ガッサンドラ) 음란한 책(エッチぼん) 독 버섯(どくキノコ) 독초(どくのくさ)
물속성	향초(こおりのくさ) 드래그(ドラッグ)	코큐트스(コキュートス) 아이스 브랜드(アイスブランド) 아이스아머(アイスアーマー) 향초(こおりのくさ)
불속성	불꽃초(ほのおのくさ) 달콤한 와인(あまいワイン)	버닝 아크스(バーニングアクス) 프레임베스트(フレイムベスト) 화이어로드(ファイアロッド) 불꽃초(ほのおのくさ)
보너스	드래그(ドラッグ) 만능약(ばんのうやく)	드래그(ドラッグ) 만능약(ばんのうやく)

지 형	변 화 후	조 건	기 타
다리	물	번개	지상형 유니트는 강에 침입할 수 없다. 이것을 이용해서 적의 진로를 차단할 수 있다.
산	황폐한 땅	번개, 대지	산보다 황폐한 대지 쪽이 소비이동이 적다. 여러번 통과하려면 황폐한 대지로 해 두는 것이 좋다.
강, 물	얼음	물	강을 얼리면 지상형 유니트가 통과할 수 있게 된다. 다리를 파괴할 때와 지름길을 통과할 때
얼음	강, 물	불	지상형 유니트 침입 불가. 적을 빠뜨리거나 시간을 벌고 싶을때 사용한다.
용암	바위	물	용암 위를 오를 때마다 턴 데미지를 받는다. 바위로 해서 데미지를 방어하자.
포대	기와와 조약돌	번개	포대 앞에 멈추면 자동적으로 공격을 해오지만 부서버리면 OK!
건물	기와와 조약돌	번개	건물 위에서는 턴마다 HP를 회복한다. 적이 위에 있으면 파괴해서 회복할 수 없도록 하자
독의 늪지	늪	회복	용암과 거의 동일하지만 데미지뿐만 아니라 독을 받는 경우도 있다. 늪으로 하면 안전하다.
숲	불속	불	불 속에 있으면 데미지를 받는다. 적의 진행 방향에 화염 공격 수단으로 사용할 수 있다.
불속	불에 탄 숲	물	아군 유니트가 불에 휩싸였을 때는 물 속성으로 불에 탄 숲으로 하면 데미지를 받지 않는다.

드래곤 육성 방법(실전편)

드래곤을 육성시킬 때 어느 능력치를 우선으로 할 것인가? 능력치를 상승시키는 데에는 어떤 아이템을 먹일까? 드래곤을 성장시킬 타이밍은? 그런 모든 질문에 대답한다.

드래곤 육성 3대 조건

1 우선 불, 물 2개 중에 하나로 키운다

최초의 목표는 공격력 강화. 드래곤 공격의 핵심이 되는 마법 위력을 상승시키자. 속성을 증가시키는 것보다 상승되는 능력을 한정해서 위력을 올리자. 가능한 한 속성이 한쪽에 치우치지 않도록 드래곤마다 능력을 분산시키는 점에 주의하자.

2 직업에 맞춰 능력치를 올리자

각각의 특수 능력을 살리기 위한 드래곤 육성 방법도 필요하다. 예를들면 라이트 아머에는 재빠른 드래곤, 프리스트에는 회복이 높은 드래곤, 위저드에는 불, 물, 번개가 높은 드래곤을 각각 준비시키자.

3 6장까지 돈은 쓰지 말자

키노코 종류는 모두 가격이 싼데 비해 능력 상승률이 크고 굉장히 득이 된다. 키노가를 살 수 있게 되는 것은 제 6장부터 이므로 그때까지는 낭비하지 않도록 하자.

패러미터를 업하는 기술

불·물·번개 → 풀& 속성 아이템

적이 떨어뜨린 아이템만으로 충분

이 능력치는 비교적 올리기 쉽다. 특히 불과 물은 풀&속성 아이템(화이어 로드, 아이스 아머 등)으로 점차적으로 올라간다. 번개는 풀을 주고 새까만 키노코로 올리는 쪽이 효율이 좋다.

회복·독 → 키노코 종류

속성 무기로 올릴 수 있지만

세이레인(회복), 카산드라(독)으로도 올릴 수 있지만 이들 아이템은 적이 떨어뜨려야지 가능. 아이템을 사 줄 수 있다면 새까만 키노코&현란한 키노코쪽이 OK!

힘·체력 → 무기 방어도구 야한 책

체력은 착실하게 올릴 수 밖에 없다

힘은 야한 책으로 단숨에 250까지 올라간다. 떨어진 현명함은 노트로 올릴 수 있다. [?]도 올라가지만 이것은 최후에 만능약을 한가지 주면 좋다. 체력은 착실하게 방어 도구로 올리자.

스피드·마력 → 키노코 종류

이 능력치도 키노코가 유효하다

'독~', '까만~'는 스피드이지만 '현란한~'는 마력이 올라간다. 스피드가 높으면 적의 공격을 피할 수 있으므로 재빠르게 상승시키자. 키노코를 대량으로 준 후에는 만능약을 잊지말자!

현명함·친분 → 책 노트류 와인 등

책방에서 아이템을 사자

책, 노트류는 적이 전혀 떨어뜨리지 않으므로 책방에서 사자. 현명함을 올리고자 한다면 수재 노트가 제일 효과적이다. 친분은 전투와 이벤트에서 입수하는 와인, 쿠키로 충분하다.

HP MP → 키노코 종류

돈에 여유가 있다면 MP도

HP는 키노코류를 주면 순식간에 9999가 된다. 매직진은 MP의 최대치를 상승시켜 주지만 1500피로와 가격이 비싸다. 가지고 있는 돈에 여유가 있으면 그때 주자.

드래곤과 장비, 어느 쪽을 우선시킬 것인가?

캐릭터에게 강한 아이템을 장비시키면 단지 한 캐릭터만 강하게 되지만 그 아이템을 드래곤에게 먹이면 드래곤+1파티(4명)가 강하게된다.

드래곤을 우선 시켜라!!

어쨌든 드래곤을 우선. 장비는 뒷전이다



시나리오 공략

서장 : 카나왕국 함락

처음 화면은 사우저가 오레르스를 통일할 야심으로 국가들을 하나하나 쳐부수는 장면이다. 사우저의 다음 목표인 카나 왕국에서는 공중요새 트라팔가에 대항할 힘이 없어 오로지 그들의 수호용인 바하무트가 눈을 뜨기만을 기다리며 전전긍긍하고 있다. 뷰우는 상공의 화렌하이트에서 용들을 돌보다가 왕국이 공격해 온다는 소식을 듣고 성으로 돌아와 황국의 선발부대를 저지하기 위해 문을 사수해야 한다.

＊승리조건 : 적의 전멸(패배조건은 뷰우의 부대만 전멸하지 않으면 된다)

첫 전투에서 용의 움직임과 필드 사용법, 파티의 쓰임새를 익히자. 시작하자마자 마테라이트가 번개주문으로 황국병들이 들어오지 못하게 다리를 부순다. 그러면 멀리서 용을 이용하면 되지만 레벨 업하고 싶은 유저는 얼음 주문을 이용해 물에 인공다리를 놓은 후 건너가서 싸우면 된다. 반대로 다시 인공다리를 없애고 싶으면 불 주문을 이용하면 된다.

싸움이 끝나면 적의 지원군들이 요새를 타고 와서 성을 점령하고 드디어 카나 왕국은 멸망하게 된다.



잠들어 있는 바하무트

제1장 : 시동

국경에 인접해 있는 외딴섬 테드. 그곳에는 멸망한 나라의 기사들 특히 카나의 기사들을 주축으로 구성되어 있는 반황국 조직이 있어 이 섬을 미약하나마 레지스탕스 활동을 전개하고 있었다. 그때 뷰우의 전투용 부대가 나타나 크게 사기가 오른 테드의 사람들은 납치된 요요 왕녀를 구하기 위해 카나의 전함을 탈취하러 출동한다.

＊승리조건 : 보스 격파

이곳은 적들간의 간격이 좁기 때문에 쉽게 적들과 부딪친다. 적들은 아직 초반이므로 체력이 약한 마법사를 제외하고는 여유있게 활동할 수 있다.

또 적들을 직접 때리다 보면 드래곤이 간간이 지원공격을 해주니 시뮬레이션 배틀에 관해 좀더 배워두자. 보스는 체력이 1000대가 넘으니 포위해서 물리치자.



뷰우 등장!

제2장:나의 꿈에서 전설을 보다

첫장면은 사우저와 파르파레오스와의 대화로 시작된다. 사우저는 신용의 전설을 걱정하며 자신의 야망에 대해 이야기한다. 한편 전함에서는 마테라이트가 싸움의 기본을 가르쳐주고 타이쵸는 편성법을 강의해 준다.

타이쵸의 이야기가 끝남과 동시에 창가에서 드래곤들의 아버지가 나타나 창가를 넘어 따라오라고 한다.

그곳에서 드래곤의 키우는 방법을 배우는데 밸런스에 중점을 두라는 말을 기억하자.

마지막 트윈헤드라는 머리가 둘 달린 용을 선물로 주는데 잘키워보자. 이제 새로운 선장인 보젝이라는 사람한테 얘기를 하고 칸벨 대륙으로 가자.

＊승리조건 : 보스 격파

이번 전투는 요요 왕녀를 구출하려는 일행들을 막는 방어선에 불과하다. 보스에 접근하면 좌우에 있던 적 마법사들이 강렬하게 공격을 할 것이니 그것만 주의하면 문제는 없다.



편성법 강의를 받는다.

제3장 : 푸른대륙 칸벨

마테라이트는 방어선을 뚫자마자 요요 왕녀가 걱정된다며 단숨에 앞으로 뛰어나간다. 뷰우는 센다크가 준비하라는 말에 드래곤들을 소환한다.

옆에 있는 숲에서 어떤 사람이 튀어 나오는데 그는 상인이니 도구들을 정리해 두자. 드래곤 아버지한테 말을 걸면 그는 용의 아이템에 관해 설명해준다.

＊승리조건 : 그로이엘의 격파

이번 장은 자신이 지금까지 키운 용의 성과를 알아볼 수 있는 스테이지다. 적들이 밀집되어 있고 다리도 좁아서 고전을 예상하지만 드래곤을 "가!"로 명령해 놓으면 다리 건너편에 있는 적들은 용들이 처치해줄 것이다. 좌우에 포대가 있는데 포대도 HP와 파워가 높으므로 주의하자.



대포 주의!!

제4장:원통함으로 가득차다

성에 들어가 위로 가보면 예전에 요요 왕녀가 누워있던 자리에 이상한 놈이 있다. 그는 요요 왕녀가 사우저를 따라 북쪽 숲으로 갔다는 정보를 주고 간다. 준비를 철저히 하고 출격하자.

＊승리조건 : 존바르트의 격파

이 스테이지는 쉽기도 하고 안타깝기도 하다. 뒤로는 마법사 부대, 위에는 파르파레오스와 마법사의 대군단들이 몰려있다. 파르파레오스는 다음 턴에 가버리고 마법사 부대는 이동력이 낮기 때문에 한 곳에서 기다려면 턴이 종료되어 버린다. 안타깝다는 것은 적들을 변변히 죽이지 못해 이번 장에서는 레벨을 그다지 올리지 못할 것이다.



싸울까? 말까?

제5장 : 황제 사우저

이번에도 충성심에 불타는 마테라이트는 먼저 뛰어가고…

＊승리조건 : 적들의 전멸

이곳의 적들은 인간계가 아니다. 꽃이나 키마이라같은 괴물들로 그다지 특징이 있는 것은 아니다. 다만 마지막의 몇마리를 상대할 때쯤이면 그곳은 길이 좁으므로 이동에 실수를 범하지 않도록 주의하자. 싸움이 끝나면 일행들은 위로 진행하다 황국의 함정에 걸려 전원 쓰러진다. 사우저는 요요 왕녀를 다그쳐 신용의 전설을 알려고 하지만 왕녀는 사우저와 대결을 펼치게 된다.

스토리상 지는 전투이므로 그다지 신경쓸 필요는 없다.

그때 요요가 신용의 힘으로 사우저를 물리치고 황국군은 후퇴한다.



키마이라를 주의

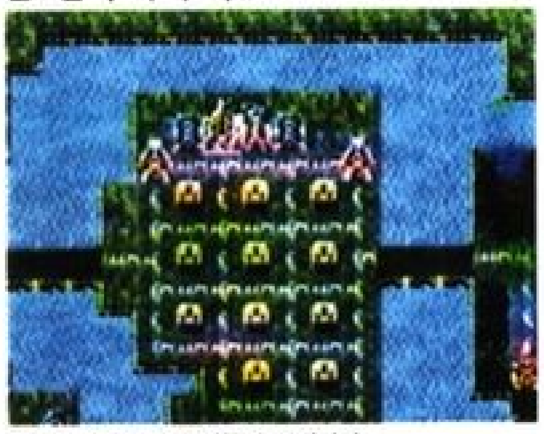
제6장 : 꿈은…아니었다

쓰러져 있던 요요 왕녀가 깨어나면서 신용 바리드라가 자신에게 동화되어 있다는 말을 한다. 꿈에 바리드라는 자신을 드라구나로 인정을 했다는데…

*승리조건 : 존바르트의 격파

처음에 적의 수가 없어 쉽다고 생각할 것이다.

그러나 안도감도 잠시뿐. 존바르트한테 가까이 가는 순간 적들이 존바르트를 사이로 무지하게 불어나므로 주의하자. 존바르트 좌, 우의 대포는 상당한 파워를 가졌으므로 존바르트를 되도록 일행 쪽으로 끌어들이든지 대포를 먼저 부수자.


존바르트한테 가면 적들이 불어난다

제7장 : 신용의 전설

화렌하이트는 칸벨 대륙 주변에 도착한다. 이제 칸벨 대륙을 황국의 손에서 해방시켜야 한다. 드래곤 아버지한테 이야기를 걸면 출격할 수 있다. 그전에 요요한테 말을 걸면 요요는 자신이 신용과 연관되는 것을 싫어하며 바리드라를 소환할 수 있게 되었다고 말을 한다.

*승리조건 : 존바르트의 격파

이번 장은 한가지 어려운 문제가 있다. 바로 길목에 설치되어 있는 이동포대 때문인데 이것은 마법사의 번개 주문이나 마테라이트의 번개 주문으로 부술 수가 있다.

처음의 다리를 건너면 길이 갈라지는데 왼쪽으로 가면 적들은 조금 포진되었지만 한참 길을 돌아야 되니 오른쪽 길을 권하고 싶다.

클리어하면 칸벨의 마을로 들어가지만 주민들은 문을 걸고 받아주지 않는다. 성의 지하에서 칸벨 여왕과 대화를 하면 그녀는 더이상 전쟁을 원하지 않고 거짓평화라도 황국이 지켜주는 것이 더 낫다고 말한다. 그때 요요가 들어와 자신이 설득하겠다고 하니 우선 술집으로 가자. 술집 2층에는 창기병 하나가 있는데 그는 용 한마리를 데리고 있지만 다스리지를 못한다. 뷰우는 드래곤 아버지한테 배운 실력으로 그 용을 손에 넣을 수 있게 된다.


이동 대포는 번개 주문으로…


드래곤 무니무니를 손에 넣다.

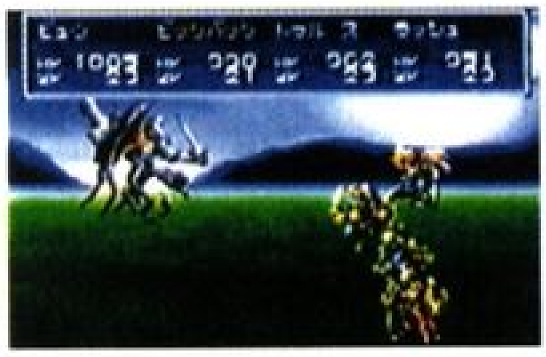
제8장 : 드래곤 공중전

잠깐동안 화면에 사우저와 파르파레오스의 대화가 나오는데 사우저는 바리드라에 당한 충격 때문에 아직도 몸을 가누지 못하고 있다. 그들은 요요가 쓴 신용의 힘에 앞으로 새로운 시대가 열릴 것이라는 것을 의논한다.

뷰우가 시간 선택에서 3시간 후를 선택하면 황국의 드래곤 부대가 출현한다.

*승리조건 : 브란드 웅크의 격파

적들도 드디어 드래곤으로 공격을 시작한다. 조금 떨어진 공중에서 일행들을 위쪽과 아래에서 돌격해오니 주의하자. 사실 드래곤이라 했지만 단순한 가고일이며 전체공격은 없고 접근전이 주류이니 멀리서 드래곤들로 공격하고 부대로 직접 공격하면 쉽게 이길 것이다.


허약한 황국의 드래곤(보스는 예외)

제9장 : 기적의 대륙 마하르

마하르로 가면서 타이쵸는 생각에 잠긴다.

자신의 나라인 마하르가 레스타드(화이날Ⅵ의 케프가를 연상)라는 음침한 놈에게 침략당하던 일, 목숨을 걸고 출격하려는 타이쵸를 슬립 마법으로 잠재우고 대신 출전해 목숨을 잃은 부인 세리누의 일들이 주마등처럼 스쳐 지나간다. 마하르에 근접한 화렌하이트에서 마하르로 상륙한다.

그때 사라만다의 앞에 서 있는 도울스한테 이야기를 하면 마하르의 전체지도를 보여주며 작전을 말해준다. 왼쪽에는 사용하지 않는 큰 수문이 있는데 그 밑에 적들이 집결할 것이니 수문을 열어 적들을 몰살시키는 물귀신 작전(?)을 설명해준다.

*승리조건 : 레스타드의 격파

이번에는 도울스의 작전대로 수문을 열면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 북서쪽의 큰 문은 어떤 캐릭터라도 도달하면 문이 열리고 밑에


물귀신 작전(?)


레스타드와의 전투

몰려 있던 적들은 물공격을 받게 될 것이다.

이번 전투는 적측에 마법사가 많아 빨리 행동하지 않으면 순식간에 회복을 시켜 수문을 연 것이 헛수고가 되지 않도록 한다.

레스타드의 트라이어드 어택은 충격은 받지 않지만 죽거나 돌이 되는 경우도 있으므로 주의하자.(참고로 레스타드의 위에 있는 탑에 번개공격을 하면 적이 튀어나오는데 죽이면 좋은 아이템을 얻는다.)

제10장 : 무지개 다리

마을에 들어가 옆 집으로 들어가려 하면 돈판이라는 창기병이 튀어나오는데 루키아를 달콤한 말로 꼬시려다 거절당해 다리에서 떨어지게 된다.

그를 구하면 동료로 들어오겠다고 말하는데 아직도 정신을 차리지 못하고 새롭게 나타난 잔누한테 들러붙으려다 또 채이게 된다.

*승리조건 : 레스타드의 격파

이곳에서 레스타드와 재격돌을 한다. 첫번째 전투의 적들과 변함없고 이곳에는 이동 포대같은 거울이 있으니 번개 주문으로 깨트리자.

타이쵸는 환상 비슷한 세리누를 접하게 되어 얘기를 나눈다


거울을 깨자


환상 속에 그대가 있다

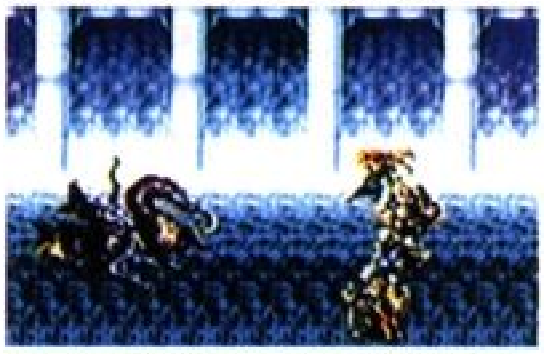
제11장 : 신용 리바이아센

화면에 들어가면 요요는 자신이 물에 있다는 것을 알며 리바이아센과 대화를 나눈다. 뷰우는 센다크하고 이야기를 한 후 신용 리바이아센이 마을에 인접한 지저호수에 있다는 것을 알고 출격을 한다.

*승리조건 : 스큐라의 격파

이곳의 적들은 지저호수의 괴물들로만 구성되어 있다. 거인 적은 체력이 상당하고 숫자도 많지만 체력에 비해 파워는 형편없으니 신경쓰지말고 전체 공격이 강력한 보스 스큐라는 흩어져서 싸우자.

싸움이 끝나고 중보병들이 힘으로 문을 열려 하지만 요요가 드라그나의 힘으로 문을 열고 들어가 리바이아센의 힘을 손에 넣는다.


스큐라는 슬립 마법과 전체 마법을 복합해 쓴다

제12장 : 스파이 대작전

일행들 사이에서 황국의 실정을 조사하기 위해 스파이를 보내 탐사하자고 한다. 돈판이 나서서 황국에 갔다오는데 그는 황국의 여전사들 100명을 달콤한 감언이설로 꼬셔 처리한다. 그때 황국의 비밀병기와 화렌하이트가 접촉하며 전투에 들어간다.

*승리조건 : 베르조나의 격파

이곳은 상당히 까다로운 지역이다. 적들은 약한 편이지만 군데군데 독지역이 있고 밑으로 내려가는 길 가운데 조그만 통로는 1턴이 지나면 굉장히 좁아져서 이동이 불가능하므로 활동 범위가 상당히 제한된다. 팀을 두개로 나누어 한 팀은 밑의 좁은 통로로 또 한 팀은 옆의 독지역을 헤쳐나가자. 독지역에서 회복 마법을 사용하면 독지역이 사라지니 많이 이용하자.

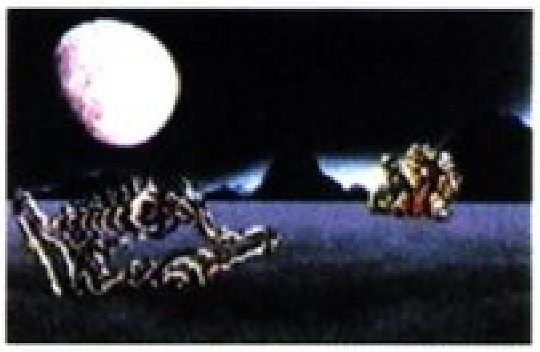

황국 비밀병기 출현

제13장 : 마법도시 고드랜드

마법도시에 접근하면서 프치데빌들은 들떠한다. 밤에 자는 도중 랏슈와 도울스는 앞으로의 계획을 얘기한다.

*승리조건 : 라디아의 격파

이곳은 한마디로 힘들다라는 말을 연발하게 한다. 군데군데 배양이라는 꽃은 번개 주문으로 깨트리면 되는데 운이 좋으면 좋은 아이템들을 얻을 수 있고 잘못 터트리면 적들이 튀어나온다. 군데군데 이동 대포가 있고 특히 힘든 것은 적측의 여마법사들인데 공격이나 마법은 그냥 흡수해 버리니 주의하자.


배양은 좋은 아이템을 주지만 잘못 건드리면 이런 무시무시한 놈도 출현한다

제14장 : 가루다와 만날때

고드랜드에서 나무의 여자와 얘기하면 뷰우를 북서쪽의 집으로 오라고 한다. 북서쪽 집에 가면 막고 있던 사람이 길을 비켜줄 것이다. 그곳에는 예전에 같은 카나의 기사였던 미스트가 요양 중이니 그와 얘기하여 동료로 맞이하자. 그리고 남동쪽의 집에 요요가 서 있는데 그 집에 들어가면 새의 용 가루다가 서쪽 동굴에 있다는 정보를 듣게 된다.

*승리조건 : 모스케 닛피의 격파

이곳은 상당히 범위가 넓은 동굴이다. 용암지대는 얼음주문으로 부숴버리고 위를 보면 벽이 갈라져 있는 곳이 있는데 이곳은 땅의 주문으로 부수자. 적들은 보스를 제외하고는 전체적으로 레벨이 낮은 편이다.


14장의 전체배경

제15장:불타는 사막에서의 결전

사우저한테 결투장이 날아든다. 장소는 끝도 없는 사막 타피라.

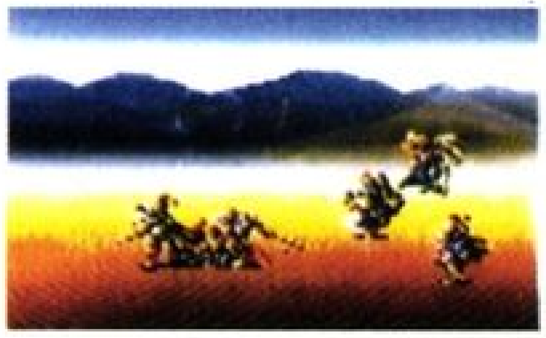
번개구름이 지나가기 때문에 어두운 화면이 잠시 뜨는 동안 동료들은 요요 왕녀를 걱정한다. 가루다가 요요를 거부했기 때문에 그 충격으로 요요는 이번 전투에는 참가하지 못한다.

*승리조건 : 사우저의 격파

이곳은 사막이라 이동력이 떨어진다. 또 3턴이 지나면 모래 바람으로 데미지를 받는데 건물에 들어가 있으면 괜찮다. 파르파레오스는 뷰우와 같은 크로스 나이트이기 때문에 뷰우와 동일한 기술을 구사한다. 적들은 한군데 밀집되어 있으니 얼음 주문이나 소환주문 리바이아센으로 끝내자. 사우저는 한명에게만 큰 피해를 주니 어렵지 않게 이길 수 있다.

타피라 마을에 들어서면 어떤 사람이 다가와 자유혁명을 외친다며 암호를 말해준다. 동쪽에 사람이 가로막고 있는 집에 아까 말해준 암호를 말하면 들어갈 수 있는데 그곳에서 타피라 마을의 해방을 위해 왕을 사로잡기로 했다며 밤에 같이 결행하자고 한다. 또 집안의 옆에 있는 항아리를 보면 사람이 숨어 있는 것이 보이는데 얘기를 하면 그들은 닌자로 반란군에 끼고 싶다고 하며 동료로 들어온다.

다시 자유혁명 리더와 얘기하여 밤이 되자 왕은 도망가다 잡히고 혁명은 성공한다.


파르파레오스와의 대결


사우저와의 대결

제16장 : 신용 유르문가르드

화면에 갑자기 요요를 부르는 소리가 들린다. 신용 유르문가르드가 부르는 것으로 자신을 문에서 구해달라고 한다. 뷰우는 마테라이트한테 유르문가르드는 남쪽의 신전에 있다는 정보를 듣고 출격한다.

*승리조건 : 소울 게지의 격파

이곳은 굉장히 평범하다. 이때까지 해 왔던 방식으로 싸우면서 위의 사자괴물인 로얄 키마이라만 주의하자. 로얄 키마이라의 아쿠아스톰은 파티에게 상당한 충격을 주니 드래곤으로 많이 공격하자. 그리고 요요는 유르문가르드를 해방시킨다.


초강적 로얄 키마이라

제17장 : 새로운 시대의 문

화면에 신용들이 요요의 주위를 지키면서 바하무트의 행방에 관해 논의한다.

화면이 바뀌며 랏슈는 뷰우를 데리고 다니며 모든 것을 정리하자고 한다. 무기, 방어, 아이템 가게를 돌아 용까지 한마리씩 정리해야 한다. 정리를 끝내고 선장실로 돌아오면 전함이 흔들리기 시작하는데 요요는 시대의 문이 열렸다고 말한다. 그때 하늘이 갈라지며 마물들이 튀어 나오는데 그 중의 하나가 화렌하이트에 떨어지며 전투가 시작된다.

*승리조건 : 티와드리의 격파

이곳의 마물들은 예전에 볼 수 없었던 신제품(?)들이다. 적들의 선두부대인 텐플아머들은 체력도 거대하고 공격력도 상당하다. 또 텐플아머를 상대하다보면 뒤에서 에빌아머라는 것들이 독주문으로 공격과 적들을 회복시키니 멀리까지 공격 가능한 소환주문이나 드래곤을 '가!'로 명령을 바꾸어 먼저 없애자.


하늘이 무너지고 있어~

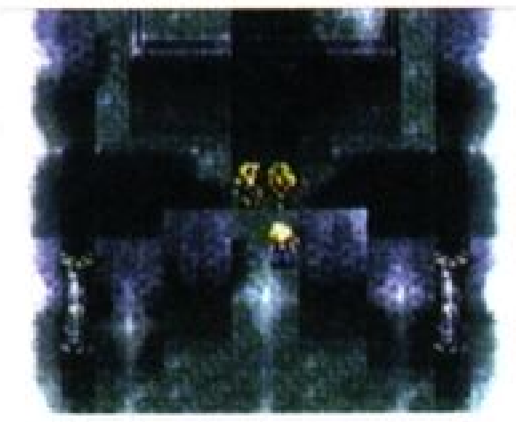

텐플아머는 지겹다

제18장 : 약속의 땅

앞날을 생각한 요요는 신용의 전설에 관해 일행들과 논의를 한다. 그러나 마테라이트는 자신만이 대화를 하겠다며 일행들을 밖으로 내몬다. 사라만다를 타면 요요와 마테라이트의 이야기를 들을 수 있는데 마테라이트는 자신이 카나 왕국을 재건하겠으며 요요의 신변 보호를 위해 힘쓰겠다는 말을 하고 가버린다. 뷰우는 요요와 이야기를 하고 옆에 있는 드래곤한테 말을 하면 괴물들이 '생각이 나는 교회'를 공격 중이며 황국군이 그것을 지키고 있다고 말한다. 출격하기 전에 요요는 파르파레오스와의 '생각이 나는 교회'의 일을 떠올린다.

*승리조건 : 익스 제트의 격파

이곳에서는 파르파레오스가 교회에 있으면서 적들이 다가오면 전체 공격을 하니 좀 도움이 될 것이다. 여기도 골치인 텐플아머가 출현하는데 그것보다 문제는 옆에서 천천히 다가오는 거대한 용인 아르케믹이다. 아르케믹의 화염 공격은 엄청난 데미지를 주므로 접근하기 전에 선제 공격을 해 피해를 줄이는 수 밖에 없다. 싸움이 끝나고 요요는 교회에서 뷰우보다 파르파레오스를 사랑한다며 같이 가버린다.


'생각이 나는 교회'에서 결정을

제19장 : 안녕 마테라이트

파르파레오스는 일행들에게 자신도 반란군에 참가하고 적들은 3방향에서 쳐들어 오니 각개격파로 물리치자고 말을 한다. 이번 시나리오는 카나성 탈환이 목적이다.

*승리조건 : 쿠드루프의 격파

카나 성으로 적들이 3방향에서 쳐들어 온다. 북동쪽에는 보스인 쿠드루프가 오고 위의 다리를 건너서는 아바인과 바바레라장군, 그리고 예전에 물리쳤던 레스타드는 물건너 서쪽에 포진하고 있다.

우선 팀을 나누자. 마법을 사용하는 부대로 얼음 마법을 사용하여 물에 길을 만들어 레스타드를 먼저 공격하자. 2개 부대로 다리 건너편에 대기하고 있다가 적들이 접근해 오면 다시 다리 안으로 들어가 한놈씩 상대하자. 아바인은 엑스칼리버 기술을 사용하는데 데미지가 상당하다. 보스인 쿠드루프는 체력이 많이 소비되면 망토를 펼치는데 그때부터 고전을 면치못하게 될 것이다.

드디어 전투가 끝나면 카나성을 탈환하게 된다. 그리고 드래곤 아버지가 용들을 맺어 주는데 능력치가 높은 것끼리 맺어주자. 그뒤 탈환겸 카나 왕국을 재건하자는 목적의 파티가 성대하게 열린다.


쿠드르프 열받다


파티에서.....

제20장 : 슬픈 하늘

화면에 아이들이 나타나 뷰우 트리오들은 성 앞에서 앞으로 자신들을 숭배하는 아이들에게 용기를 북돋아준다. 그때 갑자기 경보음이 들리며 황국 공중요새와 화렌하이트가 접촉했다는 소식을 드래곤 아버지가 전해준다. 카나 왕국을 섬멸했던 황국 최종병기와 드디어 승부이다.

화렌하이트 안에서는 마테라이트가 중대 발표를 하는데 센다크 선장이 파티에서 불미스러운 일(?)때문에 뷰우가 잠시 선장 대리가 되어달라고 한다. 출발하기 전에 드래곤들이 있는 곳에 가보면 예전에 맺어준 용들이 아기를 낳았는데 아기 드래곤이 낳은 용가로 잠시 바하무트를 만날 수 있다.(아기 드래곤은 모든 것의 밸런스가 좋으니 잘 키우자)

*승리조건 : 아바인의 격파

이곳도 상당히 난이도가 있는데 조금만 가면 여장군 바바레라와 마법사 부대가 진을 치고 있을 것이다. 우선은 드래곤을 앞세워 희생시킨 후 1턴으로 최대한 적들에게 피해를 입히자. 그 다음 팀을 나누어 좌우에서 협공해 들어가면 어렵지 않게 이길 수 있다.

이 황국 요새는 신용 휴페리온의 힘에 의해 움직이고 있던 것으로 요요의 힘으로 휴페리온을 손에 넣는다.


황국 전함과 접촉하다

제21장 : 신용 바하무트

황제 사우저는 자신이 신용의 마음을 알지 못한 채 휴페리온을 전쟁에만 이용한 것을 후회하며 죽는다. 요요와 대화를 하면 신용들의 고향 알타일에 있는 마물들을 물리쳐야 한다고 한다. 그전에 바하무트의 힘을 얻어야 하니 카나성으로 가자.

*승리조건 : 안그라이 펜의 격파

보스가 앞에 서 있는데 우선 뒤에 있는 회복술사들을 먼저 부수자. 그러면 쉽게 해결될 것이다.


회복 술사들을 먼저 부수자

제22장 : 최종 결전

드디어 황국과 최종 결전이다. 크드르프는 죽은 사우저대신에 황제자리에 오르고 무모하게 병사들을 끌어 모은다.

황국 멸망의 서장이다. 바하무트

와 대화를 해서 알타일에 갈 수 있는 문이 황국의 상공임을 알게 된 일행들은 그곳으로 가던 중 공격을 받는다.

*승리조건 : 크드르프의 격파

굉장히 힘든 스테이지다. 가는 곳마다 대포들이 설치되어 있고 특히 10칸 범위에서도 공격이 가능한 파동포는 일행 전원을 몰살시킬 수 있다.

파동포는 반격은 불가능하므로 포 사정거리 밖에 있다가 1턴 안에 해결하는 방법밖에 없다. 레벨이 아주 높아야 되므로 보너스 스테이지에서 많이 싸워두자.



초절정 파괴력 파동포

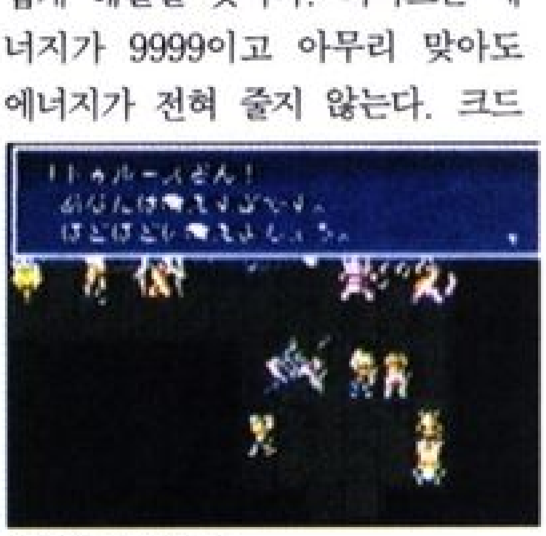
제23장 : 멸망

황국 성 안에서의 격돌이다. 이곳에서 이제까지 아이템들을 팔아왔던 사랑의 상인이 은퇴하며 랏슈한테 직위를 물려준다.

이젠 랏슈한테서 아이템들을 구입하고 아직까지 성용들로 변신시키지 못한 유저들은 이곳에서 해결하자.(레벨이 5단계에서 그친 용들은 에릭서〈エリクサ〉를 먹이면 신용이 된다.)

*승리조건 : 크드르프의 격파

이곳만 해결하면 황국은 끝이다. 신용 중에서 피닉스를 갖고 있다면 쉽게 해결될 것이다. 피닉스는 에너지가 9999이고 아무리 맞아도 에너지가 전혀 줄지 않는다. 크드르프 뒤에 회복술사들이 있으니 그들을 먼저 처치하지 않으면 힘들 것이다.



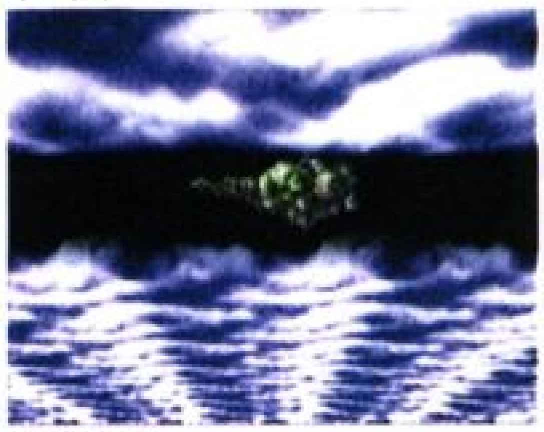
은퇴하는 사랑의 상인

제24장 : 고향

드디어 게임도 막판이다. 화렌하이트는 황국 상공의 갈라진 틈으로 들어가게 된다. 파르파레오스한테 얘기하면 그는 전리품이라며 마법 사용 도구들을 준다.

*승리조건 : 베르테임의 격파

이곳은 처음 부딪히면 예상외로 적들이 쉽다라고 예상을 할 것이다. 그러나 뒤에 있는 술사들이 죽은 놈들을 부활시키고 일행들이 있는 곳으로 부활한 놈을 다시 보내주니 상당히 피곤한 스테이지가 될 것이다.



갈라진 틈으로.....



보스 베르테임과의 격전

제25장 : 영원한 여행자

보스 옆에 있는 용인 아르케믹만 주의하고 졸병들은 체력들이 약하니 무난히 해결할 수 있을 것이다.

알 수 없는 곳에 도착한 일행들은 그곳에서 용인이라는 종족을 만나게 된다.

그들은 신용의 전설은 아레키 선더라는 신용에서 비롯되었다고 한다. 모든 원흉에 대해서 알게 된 일행은 아레키 선더의 신전으로 향한다.

*승리조건 : 루와 레와의 격파

적들이 하나도 없다! 보스를 제외하고는 아무도 없다.

그러나 적 턴 순서가 오면 갑자기 보스가 석상들을 2개씩 부활시킬 것이다.

석상 괴물은 약하나 체력이 1만이 훨씬 넘으니 꾸물거리다간 굉장히 피곤한 싸움을 벌이게 되므로 괴물을 막을 부대만 남기고 최대한 위로 전진하자.



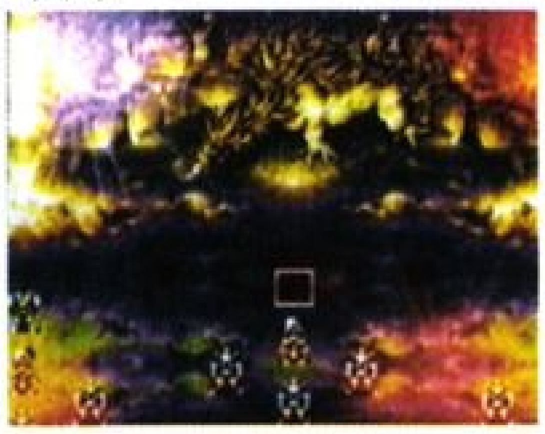
보스 루와 레와(밑에 있는 것이 진짜다)

제26장 : 신용왕 아레키 선더

보스를 처치해도 계속 부활하는데 다른 것은 잔상이고 오른쪽 부대의 밑에 있는 놈만 진짜이니 집중 공격하자.

*승리조건 : 아레키 선더의 격파

최후의 판이다. 역시 마지막답게 적들이 많이 포진되어 있다. 아레키 선더는 부활하지 못한채 벽화로 남아 있다. 적들과 싸우다 보면 아레키 선더가 멀리서 전체 공격을 해오니 주의하자. 적들 측의 텐플아머는 체력이 1만이 넘고 숫자가 많으니 귀찮으면 아레키만 집중 공격하자.



역시 마지막 판?!

제27장 : 새로운 시대가.....

*승리조건 : 부활한 아레키 선더의 격파

끝난줄 알았던 아레키 선더가 정신을 차리고 완전히 부활한다. 역시 스퀘어라고 할만큼 마지막 보스는 웅장하고 굉장히 멋있다. 하지만 칭찬을 해도 마지막 보스는 무정하게 막강한 공격을 펼친다.

먼저 맨밑의 머리는 란드 마이저라는 전원을 미치거나 죽음에 이르게 하는 공격을 펼치고 가운데 머리는 신용들을 소환해서 전체 공격을 하고 맨 위의 머리는 불공격을 하고 끝으로 뒤의 머리는 회복 담당이다.

말만 들어도 난공불락인 이 스테이지에서는 회복을 1000정도 회복시켜주는 아이템을 최대한으로 사와야 한다.(필자는 이 아이템을 60개 가량 썼다) 가운데 머리는 때려도 소용이 없으니 3개의 머리를 공략하고 가운데 머리를 집중 공격하면 무너질 것이다.

모든 것이 다 해결되었다. 요요는 카나의 여왕이 되고 연인 파르파레오스는 황국에 남기로 결심하다 난폭한 시민들에게 습격을 받는다.

나라들끼리는 평화 협상을 맺어서로 침공하지 않기로 약속하고 뷰우는 이 나라들간의 평화를 지키는 수비대장이 된다.

사람들은 이 모든 신용들의 전설을 이렇게 부른다. 바하무트 라군이라고……



부활한 아레키 선더(가운데 머리는 다른 머리들을 물리치고…)



엔딩 중에 마음에 드는 한컷

장르	시뮬레이션	발매일	1월 26일
제작사	반프레스토	가격	6,800엔



지구 최대의 위기! 적은 누구인가?

제4차 슈퍼 로보트대전S

반프레스토의 소프트웨어 중에 가장 많은 팬을 확보하고 있는 슈퍼 로보트 대전의 완결편이 SFC에 이어 플레이 스테이션에 등장했다. 이 게임은 한때 방송계를 장악했던 로보트 히어로들이 총출동하며 원작과 연관된 시나리오가 흐르고 있다는 점이 인기의 요인으로 여기서는 게임의 분위기와 흐름, 각 시나리오의 이벤트와 클리어 조건을 공략하였다.

2년간의 전란 슈퍼 로보트 대전

인스펙터 사건으로부터 3개월후…

지구는 오랜 평화가 유지되지 못하고 차례로 발생한 전란과 사고 등에 의해서 정치, 경제적인 면에 심각한 타격을 받은 상태로 흉악한 테러 사건에 질려버린 지구연방정부는 하나의 결단을 내리게 된다. 그것은 지구지상주의론의 하나로 우주 이민자들에게 보내지던 원조를 중단하는 것이었다. 지구권의 안전확보라는 명목으로 쟈미토프준장은 특수부대 「티탄즈」를 결성, 게릴라 진압에 공적을 올려 중장으로 승진하고 연방군 내에서도 중요한 위치를 차지하게 된다.

한편, 론드 벨은 이세계(異世界)에서의 전투 「라 기아스 사건」에 의한 장기부재를 이유로 그 권리, 규모를 축소당한다. 비록 코웬중장의 후원에 의해서 해산만은 면하게 됐지만 그들에게 과거의 전력은 남아 있지 않았다.

또한 그 와중에도 인스펙터 사건에서 론드 벨에게 괴멸당했던 D.C의 주변세력을 끌어들인 허먼은 소혹성 액시즈에 새롭게 「노이에 D.C」의 결성준비를 진행시키고 있었고 살아남은 D.C본대는 단기간에 놀랄만할 부흥을 이룩했다. 물론 그 뒤에는 새로운 원조자로 화성의 권력가 돈 자우사라는 검은 그림자가 있었다.

과거 론드 벨에 소속되어 있던 쿠와트로 바지나 대령은 인스펙터 사건 후에 연방군에서 추방되어 지구를 떠나게 된다. 그리고 그는 스페이스 코로니의 사이드1에 위치한 누군가의 자금 지원을 받아 반지구연방조직 「웨고」를 결성 그곳을 거점으로 연방정부에 반기를 들게 된다.

이리하여 지구에 또다시 전란의 불길이 타오르게 된다. 비안박사의 죽음과 경고, 인스펙터라는 이성인의 재습, 그리고 연방정화 운동의 대립에 의한 티탄즈와 웨고… 그러나 이 일련의 우연들이 슈퍼 로보트 히어로들의 최후이자 최악의 전쟁이 될 것이라는 것은 누구도 예측하지 못했다. 그리고 그 운명의 막은 올려졌다.

게임의 개요

이 게임은 플레이어와 컴퓨터가 서로 유니트를 이동시켜 전투를 진행하는 전술타입의 캠페인형 시뮬레이션 RPG이다. 각 맵에 정해져 있는 지령을 달성하면 플레이어의 승리가 되고 다음 맵으로 전진할 수 있다. 이런 식으로 맵 클리어를 반복하여 최종 맵까지 도착하는 것이 이 게임의 최종 목표이다. 더욱이 이 게임을 주도하는 이야기는 멀티스토리로 되어 있어 플레이어의 행동이나 선택에 따라 판이한 전개가 펼쳐지기도 한다. 때문에 완전히 클리어한 후라 하더라도 다른 타입이나 선택기에 의해서 여러가지 시나리오를 즐길 수 있다.

게임에 들어가기 전에…

우선 게임에 들어가기 전에 진행상 필요한 몇가지 기초지식과 전략에 관해서 설명한다. 단, 여기서 말하는 전략에 관해서는 각 맵의 지령이나 상황에 의해서 변화되므로 임기응변이 필요하다는 것을 미리 밝혀둔다.

■주인공의 결정

제 4차 슈퍼 로보트 대전은 이전의 시리즈와는 달리 주인공이 따로 존재하고 있다. 이 주인공은 게임 개시시에 플레이어가 결정할 수 있는 성별, 얼굴, 이름, 생일, 성격, 타입의 6가지 항목에 의해서 기초능력치, 정신 커맨드 등에 상당한 영향을 주므로 신중하게 선택하자. 권장할 만한 타입은 레벨 1에 「행운」 또는 「번뜩임」이라는 정신 커맨드가 존재하는 타입이다.

■정신 커맨드를 파악하자

정찰(偵察)	상태의 스테이터스를 조사한다
가속(加速)	1회 이동력이 +5로 늘어난다
탐색(探索)	맵상에 숨어 있는 아이템의 위치를 찾아낸다
집중(集中)	명중율, 회피율이 1턴 사이에 30% 상승한다
번뜩임(ひらめき)	회피율이 1회 100%가 된다
족쇄(足かせ)	일정범위 내의 모든 유니트의 이동력을 반으로 떨어뜨린다
필중(必中)	명중율이 1회 100%가 된다
근성(根性)	자신의 HP를 3분의 1정도 회복한다
탈력(脫力)	일정범위 내의 모든 유니트의 기력은 10포인트 떨어뜨린다
신뢰(信賴)	지정한 유니트의 HP를 3분의 1정도 회복시킨다
열혈(熱血)	명중하면 반드시 크리티컬 히트를 발생시킨다
은신(隱れ身)	1턴 사이에 적에게 공격을 받지 않는다
철벽(鐵壁)	1턴 사이에 자신의 방어력이 2배로 늘어난다
행운(幸運)	1회에 한해 적에게서 얻는 경험치, 자금이 2배가 된다
대근성(ド根性)	자신의 HP를 완전회복시킨다
기합(氣合)	기력을 15포인트 올린다
혼(魂)	1회 적에게 입히는 타격이 3배가 된다
격려(激勵)	인접해 있는 유니트의 기력을 10포인트 상승시킨다
착란(かく亂)	1턴 사이에 적의 명중율을 반으로 떨어뜨린다
격노(激怒)	적 전체에게 10~1000 포인트의 데미지를 입힌다
재동(再動)	행동종료 후, 옆에 붙어 있는 유니트를 행동가능 상태로 만든다
우정(友情)	아군 전원의 HP를 50%회복시킨다
사랑(愛)	아군전원의 HP를 완전회복시킨다
부활(復活)	파괴된 유니트를 하나 부활시킨다

* 이 이외에도 존재하므로 나머지는 검색표를 이용해서 직접 찾아보자.

게임의 진행에 있어서 너무나 큰 역할을 맡고 있는 것이 바로 이 정신 커맨드이다. 모든 정신 커맨드는 전략적인 면에서 크게 활용되므로 어떤 캐릭터에게 어떤 정신 커맨드가 있는지 또는 어떤 정신 커맨드가 어떤 효과를 나타내는지에 대해서

확실하게 알아둘 필요가 있다.

■기본적인 전략

1. 정신 커맨드에 번뜩임을 가지고 있는 캐릭터는 이동 전에 반드시 번뜩임을 사용해주자.

2. 오라 배틀러 부대나 빔 바리어를 표준장착한 부대 또는 캐릭터와의 전투는 슈퍼 로보트들에게 일임하고 기계수와 메카 노이드들은 모빌슈츠나 아군의 오라 배틀러를 이용해 싸우는 것이 유리하다.

3. 전함급 유니트의 파괴시에는 상당한 자금이 들어오므로 반드시 행운을 가진 캐릭터를 이용해서 마무리를 하고 적 유니트의 수가 1~3정도로 축소되면 이동력이 좋은 유니트나 가속이 있는 캐릭터를 활용해 맵상의 아이템을 손에 넣자. 물론 정신 커맨드 탐색을 이용해야 한다.

4. 파괴력이 강한 맵 병기를 가지고 있는 유니트에는 행운이 있는 캐릭터를 탑승시키고 사용하자. 상당수의 자금과 경험치를 얻을 수 있다. 참고로 맵 병기의 사정권에 가장 잘 들어오는 부대는 오라 배틀러 부대와 게스트 부대이다.

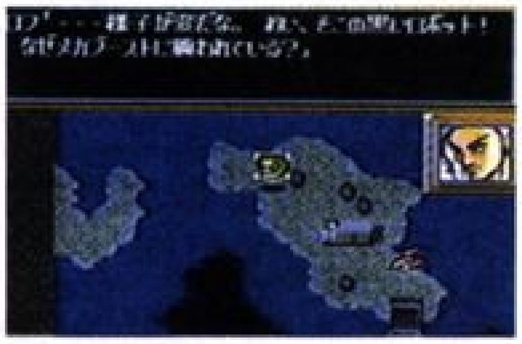
슈퍼 로보트들이여 일어서라!

이제 여기서부터 본격적인 시나리오 공략에 들어가고자 한다. 게임의 진행시에 일어나는 이벤트와 적의 원군 등에 대해서는 여기에 소개된 공략을 참고로 진행하면 무난할 것이며 게임이 멀티 시나리오이기 때문에 모든 시나리오가 공략되어 있는 것은 아니다.마지막으로 공략의 타입은 슈퍼 로보트 타입임을 밝힌다.

제 1화 접촉

*이벤트 발생 : 게스트의 사천왕중 하나인 로프와의 접촉

신형 유니트 게슈펜스트의 파일럿이자 실전경험이 없는 카인은 마징가Z가 있는 광자력 연구소로 발령을 받는다. 광자력 연구소로의 이동중 우연히 동면 중에 있던 해적 브차와 만나게 되고 그곳에서 2대의 메카 부스터와 싸우게 된다. 2대의 메카 부스터를 파괴하면 총 6대의 메카 부스터가 등장하고 그 턴의 아군 페이스에 로프와 대장군 팀이 등장한다.


아군으로 등장한 로프. 그가 적들을 쓰러뜨리지 않도록 주의하자

제 2화 발단

*이벤트 발생 : 코우지와 사야카가 아수라 남작과 사우는 도중에 론드 벨 출현. 론드 벨 출현 후 다음턴에 브로켄 백작 출현

카인이 광자력 연구소에 도착하고 잠시후 연구소에서 얼마 멀지않은 곳에 유성으로 간주되는 미확인 물체가 낙하한다. 마징가Z를 주축으로 한 광자력 연구소 팀은 조사를 위해서 출동하고...

이번 시나리오는 마징가Z의 출격 신을 볼 수 있는 유일한 시나리오로 리얼 계통으로 플레이를 시작했다면 초기에 론드 벨에 소속되기 때문에 볼 수가 없다. 일단은 전진을 피하고 다가오는 적들을 마징가의 광자력 빔과 게슈펜스트의 스매슈 빔으로 처리하고 론드 벨이 나타나기를 기다려 게타와 건담을 합세시켜 양동공격을 시도하자. 특히 아수라와 브로켄이 타고 있는 굴을 행운이 있는 캐릭터를 이용해 쓰러뜨리면 높은 경험치와 많은 자금을 (약 11800정도) 손에 넣을 수 있다. 이 시나리오는 7턴을 기준으로 다음 시나리오가 달라진다.


아수라와 브로켄의 굴은 행운을 사용해서 쓰러뜨리자

제 3화 비밀의 방문자

*이벤트 발생 : 7턴 내에 전 시나리오를 돌파했다면 2턴째 아군 페이스에 론드벨 등장. 5턴째 아군 페이스에 원군으로 티탄즈 등장. 그 반대의 경우 2턴째 아군 페이스에 티탄즈 등장. 5턴째 론드 벨 등장. 아군등장과 동시에 적장 하디아스 퇴각.

DC의 방해로 운석 낙하지점으로의 도착이 지연된 론드 벨. 낙하지점에서 지구로 도움을 요청하기 위해 찾아온 이성인들과 접촉하게 된다. 그러나 이성인의 존재를 눈치챈 티탄즈가 나타나고 그들과 함께 DC와 싸우게 된다. 비밀의 방문자는 다름아닌 엘가인의 다바 마이로드. 그들은 자신들의 눈앞에 나타난 DC에게 입장을 설명하지만 DC가 공격해오자 어찌할 바를 모른다. 그때 론드 벨이 나타나는데 엘가임과 디자드 2대의 헤비메탈은 빔 코팅이 되어 있기 때문에 MS계통 적들과의 전투에 상당한 힘이 된다. 정신 커맨드를 효율적으로 활용하여 기계수와 메카 자우르스를 차례로 파괴하자.


티탄즈가 먼저 다바를 만나게 해서는 안된다

제 4화 새로운 적

*이벤트 발생 : 다바, 암, 리리스, 코우지, 사야카는 4턴까지 출격 불가능. 트로이 호스도 이동불가. 다바가 레시에게 말을 걸면 후에 레시가 동료가 된다.

이 시나리오는 비밀의 방문자에서 티탄즈보다 론드 벨이 먼저 등장해야만 올 수 있는 시나리오로 다바가 동료로 있어야만 된다(반대의 경우에는 '특훈 대설산 뒤집기 B'로 가게 된다). 시나리오는 다바와 암이 코우지들과 함께 휴식을 취하고 있을 때 갸브레가 이끄는 포세이달군이 등장하는 것인데 이들 헤비메탈은 빔 공격이 통하지 않으므로 모빌슈츠인 아므로와 에마는 거의 도움이 되질 않는다. 전진에만 신경쓰지 말고 게슈펜스트로 방어에 열중하자. 후에 코우지와 다바들이 출격하면 전진하여 공격개시. 레시를 반드시 동료로 얻고 싶은 경우에는 다바나 암을 이용해서 레시를 공격해야만 한다(그러나 이번 시나리오에서는 즉시 동료가 되어 주지 않는다).


다바나 암으로 레시를 공격하자

제 5화 특훈 대설산 뒤집기!

*이벤트 발생 : 메카 자우르스를 쓰러뜨린 후, 다음 턴에 원군으로 텍사스 맥이 등장. 11턴까지 전투가 계속되면 다음 시나리오의 등장 시기에 영향을 미친다.

지난 3차 로보트 대전에서 보급중의 게타 G(흔히들 게타 드래곤이라 부르고 있음)와 사오또메 연구소를 지키기 위해서 스스로 목숨을 끊은 무사시의 필살기 대설산 뒤집기. 무사시를 대신해 새롭게 파일럿으로 선발된 벤케이에게 그 기술을 가르쳐 주기 위해서 류와 하야토는 일단 사오또메 연구소로 돌아온다. 그리고 몰속에서의 게타 3가 아직 필살기를 가지지 못했다는 사실을 눈치챈 아수라 남작이 기계수를 이끌고 공격해 온다.

이번에 익히게 되는 기술은 우주에서는 사용할 수 없지만 지상과 해저에서는 그 위력을 확실하게 발휘하는 기술로 게타가 G로 바뀔 때까지 많은 도움이 될 것이다.


사오또메 연구소에서 훈련을 하고 있는 벤케이

제 6화 브라이트의 귀환

*이벤트 발생 : 시나리오 5의

크리어 턴이 10턴이내라면 3턴째, 11턴이상이라면 6턴째에 게타팀이 등장한다. 4턴째 기계수 부대 등장. 5턴째 적 페이스 적의 원군이 등장한다. 전투 진행 중에 단쿠가 팀 합류.

브라이트와의 통신이 끝난 뒤 그를 마중하러 합류지점으로 향한 론드 벨. 그러나 브라이트와 마틸다가 탑승하고 있는 미데아를 DC의 시마가 습격해 온다. 보급함과 브라이트를 구출하자.

이번 시나리오는 전력적인 면에서 상당히 중요한 시나리오이다. 즉, 3대의 보급함이 몇대가 남게 되느냐에 따라 보급물자의 양이 달라지기 때문이다. 마틸다의 미데아가 남게 되면 자금 20000과 고성능 레이더, 마그네트 코팅, 쵸밤 아머, 리페어 키트, 프로페란트 탱크를 얻을 수 있다. 또다른 미데아기가 남게 되면 앞의 아이템에 자금 10000, GM III이며 가장 속도가 느린 3번째 미데아가 남으면 자금 5000과 리가지를 얻을 수 있다. 물론 3대 모두 구출하면 대단한 전력보강이 된다. 전투가 끝나고 플레이어가 '애인이 있다, 없다'의 선택에 의해 시나리오가 바뀐다(필자는 없다를 선택했음. 이편이 훨씬 게임이 수월해진다).



단쿠가팀이 아군으로 등장한다. 변형시켜 싸우면 유리하다

제 7화 구출! 컴배틀러V

*이벤트 발생 : 2턴째 DC부대 출현. 휴마가 가루다를 공격하면 이벤트 발생. 5턴째 론드 벨 등장과 동시에 그레이든 퇴각. 드레이두의 HP가 반 이하로 떨어지면 드레이두 퇴각.

캠벨성인의 지구침략을 저지하기 위해서 조직된 미나하라 커넥션과 컴배틀러V. 가루다가 컴배틀러V에게 도전해 온다. 한편 세계가 혼란스러운 이때 연방정부는 슈퍼로보트들의 힘을 두려워해 컴배틀러팀을 연방군인 티탄즈산하에 두려한다. 이것을 거부하자 컴배틀러V가 가루다와 싸우고 있을 때 티탄즈의 부대가 컴배틀러V를 습격한다. 절대절명의 위기, 구조요청을 받은 론드 벨의 등장으로 본격적인 전투가 시작된다.

이 시나리오의 초기에는 컴배틀러V에게 가루다의 처리를 맡기고 컴배틀러V는 커넥션 상공에서 싸우는 것이 유리하다(도심지에서는 20%, 연구소에서는 30%씩 EN, HP의 회복이 가능하다). 가루다를 쓰러뜨린 후에 티탄즈의 부대는 론드 벨에게 맡기고 천천히 북상하도록 하자.



론드 벨이 도착하면 컴배틀러V는 그대로 기지에 두자

제 8화 투장 다이모스

*이벤트 발생 : 2턴째 아군 페이스 다이모스 출격. 3턴째 원군으로 론드 벨 등장. 3턴째 적 페이스 DC의 원군 등장.

정부의 허가가 떨어지지 않아 아직은 동료가 되지 못하는 컴배틀러V를 뒤로한 채 론드 벨은 민간단체 다이모 빅이 개발한 우주혹성 개발용 로보트 다이모스에게 주목하게 된다. 그 때 다이모스는 지구이민을 목적으로 침략해온 밤성인과 싸우게 된다.

다이모스는 등장시부터 기력이 130으로 시작하기 때문에 열풍정권찌르기를 사용할 수 있다. 이 기술로 존네카이저를 모두 쓰러뜨리자. 1턴째에 등장한 아군 가르바 FX는 에너지 보급이 가능하므로 같이 싸우면 열풍정권찌르기를 무난히 사용할 수 있게 된다. 전투가 끝나면 밤성인의 리히텔 제독이 여동생 에리카를 남겨둔 채 사라지고 다이모스의 파일럿인 카즈야가 기억상실의 에리카를 구출하게 된다.



열풍정권찌르기는 상당히 위력적으로 존네카이저쯤은 일격에 스러뜨릴 수 있다.



기억을 잃어버린 에리카를 발견한 카즈야

제 9화 전장의 사랑

*이벤트 발생 : 다바를 이용 레시를 아군으로 설득 가능. 4턴째 적 페이스 원군 등장. 적이 8대 이상인 경우 네이, 안톤, 헤케라는 즉시 퇴각. 레시를 설득하지 않으면 적 전체 전멸 후 레시가 동료가 된다.

다이모스가 가세한 론드 벨에게 포세이달군이 또다시 도전해 오는 시나리오. 다이모 빅을 지키기 위해서 출격하는 론드 벨과 다이모스. 전투 후에 에리카와 카즈야는 서로 사랑하게 된다. 그리고 다바의 설득으로 아군이 된 레시는 다바를 사랑하게 된다.



다바의 설득으로 레시는 아군이 된다

제 10화 잠보트3 등장!

*이벤트 발생 : 3턴째까지 드미라가 파괴되면 드미라가 또다시 출현. 3턴째 아군 페이스에 아군이 등장하고 메카 부스트, 가비탄이 출현. 반독이 사라진 후 아군 페이스에 론드 벨 출현.

갑자기 도시에 나타난 비밀의 해적. 도시부근에서 놀고 있던 캇페이는 그동안 해왔던 수면학습의 효과로 잠보트 에이스를 타고 출격하게 된다. 3턴째 이후 캇페이의 동료들이 등장, 잠보트3로 합체한다.(시나리오 종료후 태평양측 루트와 일본해측 루트의 선택에 의해 시나리오가 바뀐다).



캇페이의 마을을 습격해온 해적

제 11화 슬픈 기억

*이벤트 발생 : 3턴째 카츠가 G디펜서를 가지고 등장. 5턴째 론드 벨 등장. 6턴째 카뮤의 Z건담 등장. 케르나글이나 커트널의 HP가 감소되면 케르나글과 커트널 퇴각. 나나가 격추되면 게임오버.

오빠인 카즈야가 에리카만 지나치게 위한다고 생각하고 우울해진 나나는 가르바 FXII를 타고 혼자서 트로이 호스를 빠져 나온다. 그때 이동 중의 적들에게 발견되는 나나. 일본해측을 선택하면 시작되는 이 시나리오의 목적은 일단 나나가 살아남는 것이다. 3턴째에 카츠가 등장하지만 거의 도움이 되지 않으므로 일단 적들의 이동반경을 계산하며 회피하자. 5턴째 이후 론드 벨이 나타나면 트로이 호스로 나나를 회수하자. 시나리오 후반에 Z건담이 등장하므로 론드 벨의 전력에 큰 힘이 될 것이다. 이 시나리오에서 에리카는 카즈야와의 이별을 결심하던 슬픈 순간이 떠오르며 잃었던 기억을 되찾는다.



카츠의 유니트는 mkII와 합체시켜 버리는 것이 좋다

제 12화 눈떠라! 초수신기

*이벤트 발생: 시노부나 사라가 데미지를 입고 수신기대원 전원이 살아남아 있으면 단쿠가 합체. 합

체직후에 아수라 남작이 살아남아 있으면 적의 원군 등장. 5턴째 아군 페이스에 론드 벨 등장.

밤성인인 리히텔 제독이 전세계를 향해 보낸 방송은 사오또메 연구소의 습격이었다. 이 방송을 본 에리카는 자신의 오빠라는 기억을 되찾고 자신이 밤성인이라는 사실에 놀란다. 그리고 그때 연구소에 수신기의 점검을 받기 위해서 달려간 단쿠가 팀은 습격을 위해서 나타난 아수라 남작을 맞아 싸우게 된다. 그리고 위기의 순간, 초수신기 단쿠가가 부활한다.

단쿠가가 합체하게 되면 팀원 전원에게 기합과 열혈이 있으므로 기합을 사용해 단공검을 사용할 수 있게 만들자. 가급적 연구소를 떠나지 않도록 하며 원군을 기다리는 방법도 좋다(본대를 따르느냐 코우지와 동행하느냐에 따라 루트분기가 일어난다).


드디어 합체가 가능해진 단쿠가. 이제부터가 진가를 발휘할 때다

제 13화 해적의 공포

＊이벤트 발생 : 3턴째 론드 벨 등장. 4턴째 반독이 남아 있으면 메카 부스트 대량 출현. 8턴째 적 페이스에 반독이 살아 있으면 캇페이의 친구들이 납치된다.

사라져버린 에리카를 찾아나선 카즈야, 코우지와 단쿠가 팀은 카즈야를 찾아나서고 본대는 해적이 출현한 도시로 간다. 그곳에서 캇페이는 자신의 친구들이 해적에게 쫓기고 있는 것을 목격, 한발 앞서 출격하게 된다.

이 시나리오는 후반부인 36화에 관련된 시나리오로 8턴 내에 반독을 쓰러뜨리지 않으면 '인간폭탄의 공포'라는 슬픈 시나리오를 만들게 된다. 그리고 I필드라는 하나밖에 없는 아이템을 얻지 못하게 되므로 주의하자(필자는 반독에게 아이들을 납치당하고 말았다). 반독의 파괴시에는 잠보트3, Z건담, 게타 로보, 리가지로 하는 것이 좋다.


카페이의 친구들이 납치되면 슬픈일이…

제 14화 부상

＊이벤트 발생 : 3턴째까지 공격하지 않으면 가라리아가 아군으로 되고 가라리아를 쓰러뜨리거나 3턴이 지나면 게아 가링그 등장, 4턴째 마벨 등장, 5턴째 론드 벨 등장, 6턴째 게아 가링그 퇴각.

페라리오의 대장 쟈코바의 영력에 의해서 전원 지상으로 나오게 된 오라 배틀러. 신주쿠 상공에서 벌어진 가라리아와 쇼우 두대의 오라 배틀러 소식을 뉴스로 접한 론드 벨은 과거의 아군을 도와주기 위해서 신주쿠로 향한다.

일단 3턴까지 공격하지 말고 가라리아를 동료로 만들자. 가라리아가 동료가 되면 오라 배틀러 부대가 등장하는데 이들에겐 오라 바리어가 있어서 빔공격이 3000 이상의 파괴력을 가지고 있지 않으면 통하지 않는다. 쉽게 이기기 위해서는 아가마의 주포인 하이퍼 메가입자포의 위력을 300 이상으로 개조하고 사정권 안에 적을 잡은 후 공격하면 된다.


가라리아는 3턴이 지나면 동료가 된다

제 15화 하늘을 나는 마징가Z

＊이벤트 발생 : 2턴째 적의 원군 등장, 3턴째 드릴 스페이저 등장, 4턴째 게슈펜스트mkII 등장, 5턴째 대장군팀 등장, 4턴 이후 기계수가 전멸하면 굴은 사라진다.

앞으로의 전투에 대비해서 제트 스크랜더를 장비한 마징가Z와 광자력 연구소를 노리고 아수라 남작과 기계수가 나타난다. 광자력 연구소는 급히 보호막을 치지만 기계수가 2번 접촉하면 깨지고 만다. 이번 시나리오의 목적은 광자력 연구소를 지키는 것으로 확실한 방법은 총 4헥스로 이루어져 있는 연구소 위에 4대의 유니트를 옮겨 놓는 것이다. 이 방법을 사용하면 연구소가 기계수의 공격을 절대 받지 않는다. 후에 등장하는 아군들을 이용해서 맵상에 숨겨져 있는 미노프스키 크라프트를 반드시 손에 넣자.


웨고의 길리암이 동료로 등장. 강력한 무기를 다수 가지고 있다

제 16화 미아의 결의

＊이벤트 발생 : 마그마수 데몬을 쓰러뜨리면 그레이돈과 가룬 롤 출현, 그레이돈 퇴각과 함께 적 출현, 가룬롤이 출현한 후 3턴째 론드 벨 등장.

이루어질 수 없는 사이라고 느낀 미아는 사랑하는 가루다를 위해서 단신으로 컴배틀러V에게 도전한다. 미아가 쓰러진 후 그녀를 구하러 달려온 가루다는 그녀를 데리고 기지로 돌아가지만 그것은 가루다에게 있어 결정적인 비극의 씨앗이 된다.

미아는 공격을 피하지 않지만 그만큼 명중율이 높기 때문에 신중히 전투하지 않으면 큰 타격을 받게 된다. 그리고 이후에도 전투가 계속되기 때문에 정신 커맨드를 아끼자. 그러나 만에 하나 컴배틀러V가 파괴당하면 수리비가 장난이 아니므로 주의하자.


미아와의 전투는 연구소 위에서 하는 것이 좋다

제 17화 대장군 가루다의 비극

＊이벤트 발생 : 가루다는 HP가 50% 이하로 떨어지면 근성을 한번 사용한다. 가루다가 쓰러지면 가룬롤과 적의 원군 등장, 다음 턴 아군 페이스에 론드 벨 등장.

가루다는 미아를 구하기 위해서 기지를 돌아다니던 중 자신과 똑같이 생긴 안드로이드를 발견하고 자신도 로보트라는 사실을 깨닫는다. 가루다는 자신도 캠벨성의 과학자 오레아나의 두뇌를 복제한 컴퓨터 오레아나가 만든 로보트라는 사실을 알고 오레아나와 함께 기지를 폭파한 후 컴배틀러V에게 최후의 도전장을 내민다.

초반에 1 대 1의 싸움으로 시작되는 이번 시나리오에서 「번뜩임」이라는 정신 커맨드를 활용해 빅 가루다의 공격을 피하고 기력이 오르면 초전자 스핀으로 결판을 내자. 후반은 론드 벨이 있으니 걱정하지 말고 정신 커맨드를 마음껏 사용하자.

제 18화 오라 머신 전개

＊이벤트 발생 : 윌 위프스가 데미지를 입으면 적이 모두 사라지고 포세이달군이 등장한다

전함 고라온과 함께 뉴델리에 나타난 라우국의 여왕 에레를 드레이크 군이 습격한다. 성전사 쇼우와 마벨이 에레를 구하기 위해서 론드 벨과 출격한다.

시나리오가 시작되면 슈퍼 로보트들과 던바인을 중심으로 드레이크의 윌 위프스를 공격하자. 그러면 윌 위프스가 사라지고 맵의 남쪽에 포세이달군이 등장하는데 적의 유니트는 대부분 그라이아이기 때문에 빔공격이 통용되는 반면 A급 헤비메탈은 강력하기 때문에 필중과 열혈 등으로 확실하게 처리해야 한다. 시나리오가 끝나면 고라

온과 함께 에레가 동료가 된다.



적들이 모두 오라 배틀러이기 때문에 모빌슈츠에게는 괴로운 상대이다

제 19화 인트루더

*이벤트 발생 : 1, 2, 3턴째에 적의 원군 등장. 4턴째 적의 원군으로 하디아스 장군 등장.

3차대전의 전우였던 다이탄3. 론드 벨은 다시 만난 한죠에게 필리핀에 위치한 DC군 비밀기지의 위치를 듣는다. 강력한 아군을 얻게 된 론드 벨은 드디어 DC괴멸의 항쟁을 시작하게 된다.

시나리오의 시작 전에 두가지의 루트 선택이 있는데 이 공략에서 소개하는 것은 최단 루트인 남남서 루트. 턴수 제약이 있으며 제한턴 이내에 아군의 유니트가 적의 기지에 도착하면 성공이다. 가장 빨리 도착할 수 있는 유니트는 미노프스키 크라프트를 장비한 코우의 GP와 쇼우의 오라 배틀러이다.

제 20화 아수라 남작의 최후

*이벤트 발생 : 아므로 출격불능, 아수라 남작이 쓰러지면 자폭장치가 기동되고 6턴 후에 폭발, 카운트 다운 시작후 적의 기계수 출현.

드디어 숙적 아수라 남작과의 결말을 지을 때가 온 론드 벨. 그러나 아수라 남작은 자신의 목숨을 버릴 각오로 최후의 작전을 세우고 론드 벨을 기다리고 있다. 과연 무사히 기지를 탈출할 수 있을까?

시나리오의 최초 목표는 아수라



최후의 함정을 파고 기다리고 있는 아수라

남작을 쓰러뜨리는 것이지만 그후에는 6턴 이내에 기지에서 탈출하는 것으로 바뀌게 된다. 따라서 이동력이 낮거나 가속 등의 정신 커맨드가 없는 유니트는 되도록 깊숙히 들어가지 않는 쪽이 좋다. 아수라 남작을 쓰러뜨리는 유니트는 게타와 엘가임, 단바인으로 하는 쪽이 좋다.

제 21화 용자 라이딘

*이벤트 발생 : 특별히 없음

세상을 다시 한번 자신들의 것으로 만들기 위해 부활한 요마제국과 봉인 후에 위기를 느끼고 라이딘이 스스로의 봉인을 풀게 된다. 되살아난 샤킨과 화석수 군단. 라이딘과 히비키 아키라가 또다시 평화를 위해 일어선다!

3차 대전에서 완전히 숨을 거둔 요마제국의 왕자 샤킨이 베로스탄의 힘에 의해서 되살아나고 라이딘에게 공격을 시작한다. 시나리오의 마지막까지도 아군은 라이딘과 부르가뿐이기 때문에 갓버드는 샤킨의 간테 이외에는 사용하지 말고 착실하게 기력을 높이도록 하자. 라이딘의 무기는 에너지 소비가 심하므로 때때로 부르가로 에너지 보충을 해주자.



귀면암에서 다시 부활한 용자 라이딘 아직 갓 보이스는 쓸 수 없다

제 22화 Dr.헬의 야망

*이벤트 발생 : 5턴째 적군 페이스 샤킨이 원군으로 등장, 6턴째 아군 페이스 라이딘과 부르가가 원군으로 등장.

세계정복을 위해서 고대 미케네의 힘을 손에 넣고 코우지의 할아버지를 살해한 Dr.헬. 거듭되는 실패로 DC내의 지위가 악화된 그가 명예회복을 위해서 론드 벨에게 총공격을 해온다.

상당히 많은 수의 적과 싸워야 하지만 대다수가 기계수이므로 모빌 슈츠와 오라 배틀러, 그리고 라이딘을 이용하면 쉽게 이길 수 있다. 한가지 주의해야할 것은 적의 맵 병기 앗잠리더인데 지나치게 아군이 한곳에 몰려 있으면 상당한 타격을 받게 된다. 더욱이 리더는 총 2대가 있기 때문에 빨리 처리하지 않으면 곤란해진다.



앗잠은 방어력이 약하므로 재빨리 쓰러뜨리자

제 23화 터닝 포인트

*이벤트 발생 : 스타트 전의 루트 선택에 의해서 시나리오 변화가 일어난다

TV방송을 보던 론드 벨은 우주의 노이에 DC가 지구에게 위협을 가하기 위해 코로니를 낙하시킨다는 사실을 알게 된다. 여기서 팀이 나눠어지게 되는데 플레이어의 선택에 의해서 앞으로의 시나리오가 변하게 된다(공략은 지상측을 중심으로 진행된다).

드레이크 군과의 회담자리로 향하던 코웬중장이 행방불명이 되고 론드 벨은 쟈미토프의 휘하로 들어가게 된다.

그러나 론드 벨은 이것을 거절하고 연방정부에 반기를 들게 되어 반역자로 낙인찍히는데…

이 시나리오 이후에 나눠어지는 팀은 브라이트를 중심으로 한 우주로의 A팀과 한죠를 중심으로한 B팀으로 이루어 진다. 난이도적인 면에서 볼 때 B팀쪽이 수월하므로 가급적 B팀을 선택하자.



서서히 음모를 드러내는 쟈미토프

제 24화 그레이트 마징가 탈환

*이벤트 발생 : 그레이트 마징가를 파괴하면 맵 클리어. 비너스A로 그레이트 마징가에 접촉하면 탈환. 브로켄 굴을 타고 재등장. 적의 원군후 한죠 팀 원군으로 등장.

론드 벨의 힘을 두려워해 연방정부가 박물관에 넣어버린 그레이트 마징가를 브로켄 백작이 탈취, 그 뒤를 쫓는 비너스A. 드디어 그레이트 마징가의 등장이다.

우선은 비너스A를 접촉시켜 그레이트 마징가를 탈환하자. 그러면 브로켄 백작이 굴을 타고 원군과 함께 등장하는데 마징가와 비너스A는 내구력이 강하므로 크게 걱정하지 않아도 된다. 더욱이 그레이트 마징가는 파괴력이 강한 필살기를 많이 가지고 있으므로 론드 벨이 올 때까지 그 힘을 실감할 수 있을 것이다.



비너스A를 그레이트 마징가에 접촉시키면 마징가를 회수할 수 있다

제 25화 티탄즈의 부각

*이벤트 발생 : 화면 끝에 드레이크가 도착하면 윌 위프스는 사라지고 동시에 아렌, 페이 이외의 적 모두가 사라진다. 적이 전멸하면 티탄즈 출현. 시나리오 클리어 후 빌바인 입수.

쟈미토프의 사설 경찰이 되어 버린 티탄즈는 론드 벨을 체포하기 위해서 활동을 개시한다. 스스로를 정의의 용사라고 외치는 티탄즈와의 결말은 어떻게 끝날 것인가?

최초의 적은 티탄즈가 아닌 드레이크 군. 그것도 쇼우의 전용기인 빌바인까지 가지고 있다. 드레이크는 일단 퇴각하므로 추격을 서두르지는 말자. 빌바인과 레프리컨을 집중 공격해 쓰러뜨리면 그후에 티탄즈가 오른쪽에서 등장하므로 고라온의 맵 병기를 활용하면 유리하다. 단, 티탄즈는 쟈마이칸이 쓰러지면

사라지므로 그를 맨 마지막에 쓰러뜨리고 경험치와 자금을 모으자.



드레이크군이 전멸되면 티탄즈가 론드 벨을 체포하기 위해서 등장한다

제 26화 하이퍼 제릴

*이벤트 발생 : 적이 전멸되면 드레이크 군이 등장하고 아군은 쇼우의 빌바인이 등장. 제릴이 쓰러지면 하이퍼 제릴로 등장한다.

붉은 머리의 여자가 사악한 힘을 사용한다는 에레 왕녀의 예언 이후 제릴이 야망을 위해 자신의 오라력을 증폭시켜 모습을 거대화하는 이야기. 전장의 공포가 론드 벨을 습격할 때 쇼우의 빌바인이 부활한다.

최초의 적은 기계수, 전투수, 베가수의 혼성부대. 이것들을 전멸시키면 갑자기 제릴의 오라 배틀러 부대가 등장한다. 제릴은 쓰러뜨려도 하이퍼화하기 때문에 가장 마지막에 쓰러뜨리도록 하자. 하이퍼화 후의 제릴은 HP가 30000을 초월하기 때문에 긁어 부스럼을 만들 필요는 없다. 또한 필중을 사용해서 공격하지 않으면 분신을 이용해서 아군의 공격을 거의 피해버리기 때문에 주의하자.



이 시나리오에서 주인공 전용기인 그룬가스트를 얻을 수 있다

제 27화 태양은 나에게 있다

*이벤트 발생 : 이번에 한조는 식중독으로 출전이 불가능해진다. 대신 개리슨이 다이탄으로 출격한다.

오랜만의 휴식을 타히티에서 갖은 한조 일행이지만 부티가 만든 회덮밥을 먹고 한조가 식중독에 걸린다. 그때 들이닥친 적에게 대항하기 위해서 개리슨이 다이탄3를 타고 출격한다.

섬에서 벌어지는 전투이기 때문에 맵의 대다수가 물로 이루어져 있어서 육상 유니트에게는 괴로운 접전이 될 것이다. 적의 대다수가 기계수인데다 레벨이 높기 때문에 역으로 아군의 레벨이 낮은 캐릭터를 순식간에 성장시킬 수 있는 시나리오이기도 하다. 코우를 이용하여 모든 아이템을 손에 넣자. 특히 하이브리드 아머는 놓칠 수 없는 아이템이다.

제 28화 그랑존의 비밀

*이벤트 발생 : 적이 10대 이하가 되면 수마장군과 적의 원군이 등장. 그 다음턴 아군 페이스 사이바스타 등장. 그 다음턴에 브라이트 팀과 합류.

2개로 나뉘어진 론드 벨이 합류하는 시나리오. 전투 도중에 백색 질풍 사이바스타의 등장으로 이성인의 음모와 그랑존의 비밀, 그리고 전투의 목적 등이 조금씩 밝혀지기 시작한다.

대다수가 마징가계의 적들로 구성된 DC 부대와의 전투. 대규모의 병력과 싸워야 하지만 그다지 위협적인 적들은 없으므로 사이바스타가 등장하면 맵 병기인 사이프라슈를 이용해 손쉽게 이길 수 있다. 전투가 끝나면 마사키에게 이성인이 노리는 것이 그랑존이 가지고 있는 블랙박스라는 사실과 노이에 DC를 뒤에서 후원하고 있다는 이야기를 듣게 된다.



사이바스타를 이용하여 공격을 시작하면 유리하다

제 29화 노이에 DC

*이벤트 발생 : 3턴째 아군 페이스 대장군팀 등장. 4턴째 아군 페이스 게르나글이 살아 있으면 고나글 등장. 적이 10대 이하로 줄어들거나 븐돌이 쓰러지면 적 퇴각.

최초에는 노이에 DC의 하만과 만나게 되고 그녀는 론드 벨에게 티탄즈를 쓰러뜨릴 때까지는 휴전하자고 제의한다. 그리고 그녀가 사라진 후 하만을 노리고 나타난 티탄즈와 론드 벨이 대립하게 된다.

적의 이동이 거의 없는 이번 시나리오는 두가지의 선택이 있다. 하나는 속공으로 븐돌에게 데미지를 입히는 것이고 또하나는 약한 적들을 쓰러뜨려 적의 수를 10대 이하로 감소시키는 것이다. 선택은 플레이어의 마음대로…



븐돌의 HP가 50% 이하로 떨어지면 전원 퇴각해 버린다

제 30화 천재 과학자 아이잠의 도전

*이벤트 발생 : 주요 캐릭터가 기메리아를 공격하면 이벤트 발생. 가룬 롤을 공격하면 다음턴에 가룬 롤 퇴각. 기메리아에게 공격한 후 다음 턴에 론드 벨 퇴각.

발성인 지구공격군의 새로운 사령관인 아이잠은 리히텔의 친구이자 밤성 최고의 과학자이다. 그가 목숨을 걸고 발명한 초탄성금속으로 제작된 메카 전사 기메리아에게는 어떠한 공격도 통하지 않는데…

이번 시나리오는 다이모스의 파워 업을 위한 서브 시나리오로 재빨리 기메리아에게 공격을 가하면 자동으로 클리어하게 된다. 단, 아이템을 놓쳐서는 안된다.



기메리아에게는 절대로 타격을 입힐 수 없다

제 31화 리히텔과 아이잠

*이벤트 발생 : 넬 아가마 이동 금지. 다이모스가 기메리아를 쓰러뜨리면 아이잠 출현. 아이잠을 쓰러뜨리면 가룬 롤이 퇴각하고 세티가 이끄는 게스트 부대가 등장한다.

론드 벨이 위기에 빠진 것을 알게 된 에리카는 아이잠의 연구서를 조사하여 아이론 입자 이론을 카즈야에게 보내온다. 카즈야는 에리카가 보내준 아이론 입자 이론 덕택에 다이모스의 다이모 라이트 효율을 200% 이상 파워 업 시키고 다이모스의 최강 필살기 「필살! 열풍 정권 찌르기」가 기메리아를 파괴한다. 기메리아가 파괴당하자 아이론 입자에 노출되어 생명이 얼마 남지 않은 아이잠은 자신이 직접 기메리아를 타고 나와 전사하게 된다.

아이잠이 전사하고 가룬 롤이 퇴각한 후 등장하는 세티의 게스트 부대는 강력한 위력을 가지고 있지만 상당히 정렬된 이동을 하기 때문에 사이바스타의 사이프라슈로 공격하고 함대의 맵 병기와 ZZ건담의 맵 병기를 이용하면 쉽게 이길 수 있다.



카즈야를 위해서 아이론 입자 원리를 빼내는 에리카

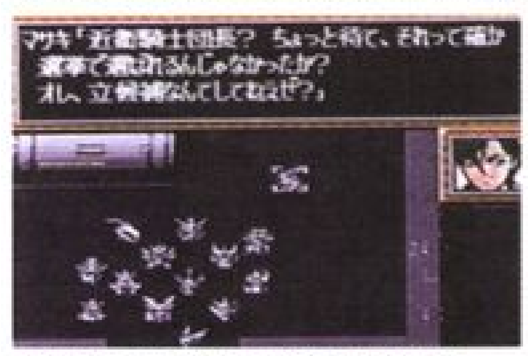


샘플채집을 위해서 나타난 게스트의 세티

제 32화 코로스와 돈 자우사

*이벤트 발생 : 기지 내에 들어서면 마장기신들과 만나게 되고 마사키는 그랑존의 뒤를 추적하기 위해서 잠시 팀을 이탈한다.

붕괴되어 버린 DC를 부흥시킨 돈 자우사와 유일하게 그의 말을 알아들을 수 있는 코로스. 그들의 뒤에는 전인류의 메가노이드화라는



이곳에서 마사키가 잠시 팀을 이탈하게 된다

초사이보그 계획이 숨겨져 있었다.

조금은 난이도가 높은 곳으로 이 곳에는 폭탄같은 것이 존재하지 않는다. 맵 병기와 판넬이 위력을 발휘하는 곳으로 제각기 상대에 맞추어 팀을 2개로 나누는 것도 좋은 방법이다. 성전사 계열로 승부를 낼 경우 거의 반격을 받지 않으므로 이 방법도 좋다.

제 33화 킬리만자로의 폭풍

*이벤트 발생 : 2턴째 포우 등장. 카뮤와 포우가 전투에 들어가면 포우가 카뮤에게 설득되어 후퇴한다. 4턴째 스프리건 등장. 데미지를 입으면 쇼트와 뮤지가 퇴각.

쟈미토프가 국회에서 정권을 잡으려 하자 그 음모를 밝히기 위해서 지구로 내려오는 웨고의 블랙스 준장. 그를 호위하기 위해서 킬리만자로로 간 론드 벨에게 티탄즈, 오라 배틀러 부대의 합동공격이 시작된다. 그리고 슬픈 사랑을 간직한 카뮤의 앞에 세뇌당한 포우가…

이 스테이지는 공중에 뜰 수 있는 유니트만 출격 가능하며 목적이 아가마를 호위하는 것이기 때문에 아가마를 둘러싸는 것이 가장 좋은 방법이다. 단, 적이 호위망에 접근하면 무기의 사정거리가 길기 때문에 아가마가 격추당하므로 신중하게 행동하자.

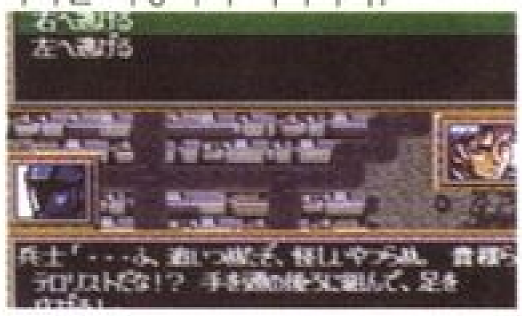


아가마를 호위하며 둘러싸는 것이 가장 좋은 방법이다

제 34화 다카르의 날

*이벤트 발생 : 인터미션에서 주인공이 쿠와트로 대위를 도와줄 것인지 결정하게 된다. 3턴째 길의 선택시에 왼쪽으로 가면 블랙스 준장의 사망. 4턴째 적의 원군 등장. 이전에 설득했다면 카뮤로 포우 설득가능.

쟈미토프 정권장악을 저지하기 위해서 블랙스 준장을 국회의사당까지 무사히 보내는 것이 이번 시나리오이다. 블랙스 준장이 도중에 사망해도 시나리오는 끝나지 않지만, 대신 쿠와트로 바지나 대위가 복수를 위해서 지온의 아들 캐스벌 렘 다이쿤에게 돌아간다. 국회에서의 연설이 끝나면 게임의 목적이 변경되어 적이 국회의사당까지 접근하지 못하게 해야한다. 엘가임mkII와 오라 배틀러 등의 기동력이 높은 캐릭터를 사용하여 저지하자.



오른쪽으로 가게 되면 블랙스 준장이 사망하게 된다

제 35화 토탈 밸런스

*이벤트 발생 : 맵상에 니가 있다면 리므르 출현. 리므르는 니가 접근하면 동료로. 3턴째 게아 가링그 등장. 게아 가링그는 데미지를 입으면 퇴각. 게아 가링그 퇴각 후 다음 턴에 적의 원군 등장.

인간의 혼이 안식을 취하는 장소 바이스톤웰. 그곳에서 드레이크는 지상인을 초월할 야망을 가지게 된다. 지상에서 오라력이 증대된다는 사실을 알게 된 그다운 결론이었다.

적 전체가 오라 배틀러로 이루어져 있는 상당히 어려운 시나리오이다. 때문에 출격유니트는 가급적 슈퍼 로보트들로 구성하는 것이 좋고 맵병기를 가진 유니트도 대활약할 수 있다. 포우가 동료가 되어 있어야만 즐길 수 있는 시나리오로 포우를 얻은 대가라고나 할까? 어쨌든 상당히 어렵다.



드레이크의 전함만 파괴하면 맵 클리어가 가능하다

제 36화 인간폭탄의 공포

*이벤트 발생 : 반독에게 데미지를 입히면 데스가인, 헬가인 출현. 다음턴에 사이바스타가 등장. 반독을 파괴하면 시나리오 클리어.

해적이 인간들을 잡아가 몸에 폭탄을 심어놓은 인간폭탄. 이것은 그들이 무차별 살육을 하기 위한 하나의 수단이다. 그중에 캇페이의 친구인 아키마저 폭발과 함께 사라지고… 분노한 캇페이는 단신으로 출격한다.

일단은 적들이 다리부근까지 내려올 때를 기다리는 것이 좋다. 특히 여기까지 시나리오가 진행되면 직감능력이 130을 초월하여 2번씩 이동가능한 유니트가 있는데 그 유니트들을 이용하여 유리한 전투를 벌일 수 있다. 우선은 직감능력이 130부근까지 올라 있는 캐릭터를 레벨 업시키자. 그리고 이 시나리오가 시작하기 전에 주인공은 아버지가 개발한 그룬가스트의 초필살기 「계도라우검 암검살(計都羅睺劍暗劍殺)」을 얻게 되므로 그 위력을 확인해보자. 참고로 브차가 불러내는 헬가인과 데스가인은 HP만 높을뿐 별로 위협적이지 않다.

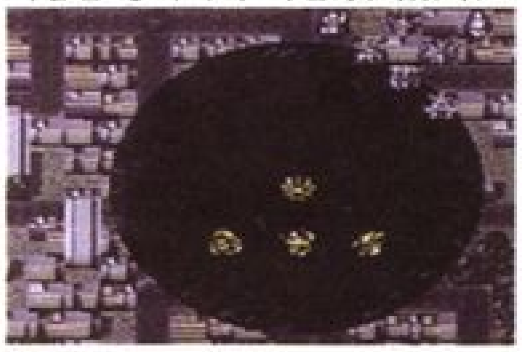
제 37화 특이점 붕괴

*이벤트 발생 : 제제난의 HP가 감소되면 제제난 퇴각, 제제난이 퇴각한 다음 턴 세티 등장.

다시금 마사키와 합류한 일행은 사오또메 연구소에서 이상현상이 일어났다는 말을 듣고 사오또메 연구소로 향하게 된다. 그곳에는 게타선을 뒤집어쓴 구형 게타가 게타G의 3배를 초월하는 파워 형태로 변해 있는 모습을 발견하게 된다. 이것이 이 게임에서 3번째로 강한 필살기를 가지고 있는 진 게타이다. 또한 잠보트에게는 이온포라는 신무기가 장착된다.

맵 병기, 필중, 열혈 등 가능한 한 최고의 형태로 싸우지 않으면 통과하기 힘든 시나리오이다. 여기서는 시나리오의 클리어 조건보다 게임의 이해를 위해서 슈우와 제제난, 그리고 론드 벨의 이야기를 다뤄 보겠다.

슈우가 신주쿠에 나타난 이유는 제제난의 음모를 알리고 그가 노리던 그랑존의 블랙박스 비밀을 밝히는 것이었다. 제제난은 블랙박스가 해명된 사실을 극구 부인하게 되고 슈우는 그런 제제난 앞에서 특이점 붕괴를 행하게 된다. 특이점 붕괴란 최근 2년간 행해져 왔던 이상현상의 원인을 제거하는 것으로 지구에 다수의 사건발생, 진게타의 등장 등이 이와 관련되어 있다. 즉, 지구의 특정위치에 특이점을 발생시켜 확률이상을 일으켜 놓았기 때문에 다수의 사건과 전쟁이 일어났던 것이다. 제제난은 이러한 특이점을 이용하여 일단 지구의 전쟁병기에 눈을 돌렸고 보다 확실하게 자신의 권력을 유지하기 위해서 그랑존을 가지려 했던 것이다. 그러나 슈우는 그랑존이 가지고 있는 블랙박스의 내용을 밝혀내는데 성공했고 마지막으로 동력원에 대장군팀이 사용하는 에너지 비무라를 활용하여 확률이상을 일으키는 특이점을 붕괴시켜 버린 것이었다.



특이점 붕괴를 행하는 슈우

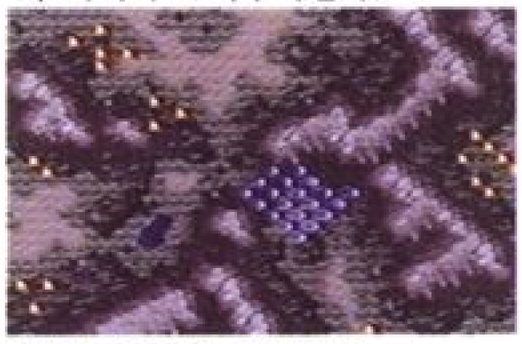
제 38화 영광의 낙일

*이벤트 발생 : 3턴째 드레이크 군 등장. 드레이크 군 등장 이후 적이 19대 이하가 되면 다음턴 쇼트의 스프리건 등장.

의회에서 쫓겨나 티베트에 잠적에 버린 쟈미토프. 한편 이성인의 확실한 목적과 존재를 알게 된 론드 벨은 또 다시 팀을 나누어 결전지인 화성으로 향하게 된다. 그때 브라이트 팀은 티베트의 산악지대를 통과하게 되고 패배자가 되어버린 티탄즈는 드레이크군과 함께 넬 아가마에 최후의 반격을 개시하게 된다.

일단 전력이 양분되면 어느 한쪽 불리한 팀이 생기는데 그것이 바로 브라이트팀이다. 단, 맵 병기 중심의 팀이 되기 때문에 ZZ건담과 엘가임mkII, 뉴 건담을 잘 활용하자. 2회 이동이 가능한 캐릭터는 히트 & 어웨이 전법이 가능하므로 가급적 저돌적인 공격을 피하고 로

자미아가 타고 나타나는 사이코 건담mkII에 주의하자. 참고로 브라이트 팀은 주인공, 아므로, 쥬도, 코우, 다바, 잠보트팀, 듀크, 히카루, 아키라, 테츠야, 마리, 레시, 쥰, 암, 얀론, 튜티로 이루어지고 B팀인 한죠측은 마사키, 단쿠가팀, 컴배틀러팀, 쇼우, 게타 팀, 마벨, 대장군팀, 포우, 카즈야, 코우지, 가라리아, 카뮤, 미오, 시부크, 마리아로 이루어진다.



완전히 포위되버리는 이번 시나리오. 세력도 양분되었기 때문에 조심하지 않으면 전멸의 위험도 있다

제 39화 게스트와 인스펙터

*이벤트 발생 : 2턴째 적 원군 등장. 3턴째 메키보스 등장. 이전에 로자미아를 설득했고 카뮤가 맵상에 남아 있으면 티탄즈의 잔당 출현. 카뮤는 게츠가 없으면 로자미아 설득가능.

쟈미토프를 쓰러뜨리고 하만과의 싸움을 예감하여 우주로 나간 론드 벨. 그러나 그곳에서 한죠는 노이에 DC의 붕괴를 눈으로 확인하게 된다. 그리고 그곳에는 아나벨 가토의 모습도…

이 시나리오의 모든 적은 게스트이기 때문에(티탄즈 제외) 방심할 수 없는 시나리오이기도 하다. 일단은 맵 중앙에 위치한 코로니에 진형을 갖추는 것이 중요. 마사키가 2회 행동이 가능하다면 연속 사이프라슈로 승기를 잡을 수 있다. 그후에 게타와 대장군, 성전사의 트리플 컴비네이션으로 적을 쓰러뜨리자.

제 40화 포세이달의 야심

*이벤트 발생 : 갓 보이스를 5회 이상 사용했다면 히비키 아키라 출격불능. 오키스 입수. 3턴째 포세이달군 등장. 이전에 설득했다면 다바로 쿠와산 올리비 설득가능. 올리비 설득 후에 갸브레 설득가능.

펜타고나 월드의 독재자 오르도널 포세이달. 그의 야심이 본격적으로 움직이기 시작하고 라비안 로즈에 정박해 있던 론드 벨에게 위기가 닥쳐온다.

역시 이번 스테이지도 맵 병기가 주전략에 사용된다. 일단 전진을 하지 말고 라비안 로즈를 중심으로 적을 기다리자. 라 카이람의 전방은 적이 들어오기 좋게 아군을 모두 치워두고 북쪽과 남쪽의 원군에 대비하여 유니트를 배치하자. 약간의 희생은 감소해야 할 것이다. 포세이달 군은 방어력이 약하므로 코우의 GP-03와 ZZ건담 정도면 일소할 수 있다.

제 41화 류네 컴프리치오

*이벤트 발생 : 2턴째 적 원군으로 류네 등장. 마사키로 류네 설득가능. 4턴째 븐돌, 커트널, 케르나글로 이루어진 도쿠가 3형제 등장. 길리암이 살아 있으면 사자비 입수.

론드 벨이 론데니온에 정박하여 화성을 향하기 위한 장거리 부스터를 장착하고 있을 때 코로니 내부에 암흑대장군이 출현. 길리암과 함께 출동하지만 그곳에는 또다른 함정이 기다리고 있었다. 마사키의 뒤를 쫓아서 지상에 나온 류네가 마사키의 여동생을 DC에게 납치당해 적으로 등장한다.

이 시나리오는 쿠와트로 바지나가 동료로 남아 있어야만 올 수 있는 곳으로 그의 전용기 사자비를 입수할 수 있다. 일단 류네가 나타나면 마사키를 보낼 수 있도록 준비하자. 그리고 길리암이 격추되지 않도록 주위를 둘러싸고 마지막으로 케르나글이 출격시키는 35신 합체 로보 갓 네로스에 주의하자. 암흑 대장군 무리는 무시해도 상관없다. 쿠와트로가 없으면 이 시나리오에서 가토를 동료로 삼을 수 있는데 4차 대전에서는 맵 병기가 주종을 이루기 때문에 이 편이 훨씬 좋다.

이 시나리오가 끝나면 류네와 마사키는 동생을 구하기 위해서 잠시 팀에서 이탈한다.



마사키를 류네에게 접근시키면 류네는 전장에서 이탈해 버린다

제 42화 구출

*이벤트 발생 : 슈우의 오른팔인 사피네가 일시적으로 동료가 된다.

카롯조에게 잡혀 있는 동생을 구하기 위해서 나타난 마사키와 류네. 그러나 카롯조는 자신의 기체인 라프레시아에 마사키의 동생을 태우고 있고... 공격의 방법을 찾지 못하던 그들에게 사피네가 나타나 동생을 구출해 준다.

이 시나리오는 SFC에서 추가된 시나리오로 그리 어렵지 않게 이길 수 있지만 라프레시아의 HP가 상당한 수준이기 때문에 기력을 올리고 코스모 노바 등의 필살기로만 상대해야 할 것이다. 물론 조무래기들은 맵 병기로 승부를 내자.



사피네가 동료로 들어온다. 그러나 너무나 약해서…

제 43화 포위망 돌파!

*이벤트 발생 : 2턴째 적 페이스 증원군으로 리리와 와잔 출현

자신의 손에 권력을 쥐기 위해서 포세이달에게 반기를 든 13인족 중에 하나 기와자 로와우. 그러나 우연히도 브라이트 일행이 화성으로 향하던 코스와 겹쳐져 전투가 벌어지게 된다.

이곳도 마찬가지로 출현위치의 위쪽에 있는 코로니를 중심으로 싸우게 된다. 한가지 위안이 되는 것은 적의 기체가 헤비메탈이기 때문에 내구력과 HP가 낮다는 점. 후에 원군으로 등장하는 리리와 와잔은 게스트의 병기를 가지고 오지만 그것도 수가 적기 때문에 큰 문제가 되지 않는다. 단, 주의할 것은 적도 2회 행동이 가능하다는 점이다. 거리계산은 확실히 하도록.



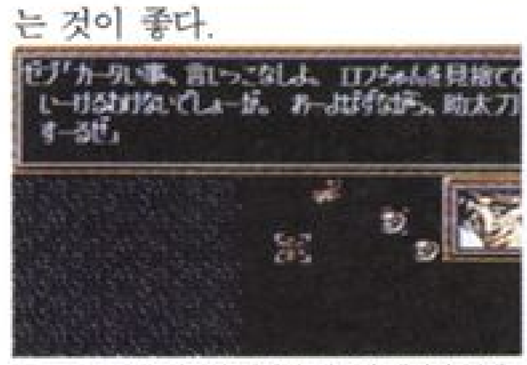
포세이달에게 반기를 든 기와자

제 44화 액시즈에 흩어지다

*이벤트 발생 : 3턴째 적 페이스 제브 등장. 5턴째 적 페이스 세티 등장.

화성으로 한죠 일행이 항로를 고정시키고 전진할 무렵. 액시즈에 위치하고 있던 로프와 대치하게 된다. 명문가의 위치로 얻은 지위를 버리고 스스로의 인생을 자신의 힘만으로 개척하려 한 남자 로프는 자신이 죽을 장소로 액시즈를 선택했던 것이다. 그러나 그 때 친구와 약혼자인 세티가 그를 구하기 위해서 나타난다. 절대절명의 위기에 몰린 론드 벨.

이곳은 제 4차 로보트 대전에서 1, 2위를 다툴 정도로 난이도가 높은 시나리오이다. 우선 제 1진인 로프의 부대는 로프가 액시즈에서 이동하지 않으며 대다수가 기계수이므로 유인하여 하나씩 차례로 쓰러뜨리자. 후에 등장하는 제브와 세티의 부대를 총력전으로 맞서 싸우기 위해서 정신 커맨드는 번뜩임 이외는 가급적 사용하지 말자. 사천왕의 기체는 다이탄과 게타, 그리고 컴배틀러를 이용해서 파괴하는 것이 좋다.



로프를 구하기 위해서 나타난 제브와 세티의 부대. 상당히 강하다

제 45화 오르도너 포세이달

*이벤트 발생 : 2턴째 적 페이스 적의 원군 등장. 적이 19대 이하가 되면 다음 턴 적 페이스 적의

2차 원군 등장.

드디어 월면에 도착한 브라이트 팀. 월면에 위치한 포세이달군의 기지에 돌입하여 포세이달군과 최후의 전투가 벌어진다. 그러나 월면기지에는 예상을 초월하는 군대와 이제까지 생각지도 못한 대반전이 그들을 기다리고 있다.

3가지 패턴이 있는 이번 45화 중에 이 시나리오는 갸브레가 없으면 선택권이 없다. 그리고 지금 여기에 공략하고 있는 이 패턴이 최악의 패턴으로 신중하게 전진하지 않으면 패배하기 십상이다. 일단은 세이브를 하고 한번의 패배를 경험하면서 적의 출현위치를 외우는 것도 좋은 방법이다. 가장 확실한 방법은 부대를 화면의 왼쪽으로 이동시킨 후 맵 병기와 판넬을 이용해서 공격하는 방법이다. 포세이달의 오지는 장거리 공격이 가능하지만 엘가임mkII의 바스터 랜처가 더 길기 때문에 이것을 이용하자. 그리고 포세이달이 쓰러지면 죽음의 상인 아만다라 카만다라가 진짜 포세이달로 등장해 상당히 어려운 전투가 될 것이다.



이자가 진짜 포세이달이다!

제 46화 황야의 사투

＊이벤트 발생 : 1턴째 적 페이스 기르기르간, 피크드론 등장. 2턴째 아군으로 브라이트 팀 도착. 2턴째 리히텔, 에리카가 등장하고 즉시 퇴각. 코로스를 쓰러뜨리면 돈 자우사 출현.

DC의 본부인 화성에 도착한 한죠일행. 그곳에는 코로스와 돈 자우사가 필살의 반격을 개시하려 하고 있었다. 그리고 아버지의 죽음이 오르반 대공이 꾸민 음모라는 사실을 알게 된 에리카는 오빠인 리히텔에게 그 사실을 알리기 위해서 전장으로 달려온다. 그리고 전투의 끝, 한죠는 자신의 아버지가 계획하고 완성시킨 메가노이드를 향한 자신의 행동이 정의인가 복수인가에 대해 고민하게 된다.

이 시나리오 역시 최종 시나리오 바로 전이기 때문에 다수의 강력한 유니트들이 기다리고 있다. 우선 한죠팀의 가장 가까이 있는 적들과 기르기르간을 쓰러뜨리자. 기르기르간은 한번 파괴되면 메카 기르기르간으로 변하고 HP도 가뿐히 30000을 넘는다. 그리고 코로스의 처리는 후에 등장하는 브라이트 팀에게 맡기고 돈 자우사는 혼을 이용한 선어택과 하이퍼 오라베기로 쓰러뜨리자.



에리카의 등장으로 리히텔은 밤성으로 돌아간다

제 47화 화성의 결전

＊이벤트 발생 : 갓 보이스를 10회 이상 사용했다면 히비키 아키라 출격불능. 1턴째 리히텔 등장. 제제난의 HP가 50%이상 감소되면 HP완전 회복.

많은 친구들의 목숨과 바꾸어 도착한 화성. 자신의 권력을 위해서 무익한 전쟁을 일으켰던 제제난. 그리고 제제난을 쓰러뜨리기 위해서 나타난 슈우… 모든 결말과 인류의 미래를 위해서 론드 벨의 최종사투가 시작된다.

일단 시나리오 공략에 앞서 몇가지 SFC용과의 차이점을 설명하겠다. 쉽게 말하자면 최악의 상황이다. 시나리오가 시작되면 원작과 동일하게 슈우가 제제난에게 마지막 일격을 가하려 하고 있으며 론드 벨은 슈우와 싸울 것인지 아닌지를 선택하게 되는데 제제난과 싸울 의사를 밝히면 슈우는 사라진다. 그후 제제난은 사천왕과 다수의 병력을 등장시키고 사라져 버린다. 즉, SFC용에서는 병력을 무시한 채 제제난을 쓰러뜨리기만 하면 게임은 끝나게 되므로 1턴 내에 끝낼 수 있었지만 그것이 불가능해진 것이다. 모든 적을 쓰러뜨리면 다시 제제난이 등장하고 또 다시 병력을 출격시킨다. 그리고 자신의 HP가 50% 이하로 감소되면 완전 회복된다. 더욱이 제제난이 있는 장소는 매턴마다 30%씩 HP와 EN을 회복시켜 주는 곳이다(본 필자는 머리통에 열불이나 게임기를 부숴버릴 뻔 했다). 이곳은 특별한 어드바이스가 필요없다. 적의 최하급 병사도 HP가 가뿐히 30000을 초월하고 있으므로 아군의 철저한 전략이 필요하다. 한가지 말하자면 후반전을 위해서 주요 캐릭터의 정신 커맨드는 아껴야 한다는 것이다(예를들자면 공격력 3000 이상의 무기를 가지고 있는 캐릭터의 혼 또는 열혈, 그리고 번뜩임).



슈우와 싸울 것인지 아닌지를 결정하자. 어느 쪽을 선택해도 엔딩은 볼 수 있다

결말… 그리고 새로운 시작

이 4차 대전 후, 게스트와 인스펙터 양진영은 최종적인 화해를 하고 정식으로 지구연방에 대해서 우호조약을 맺기 위해 특사를 파견했다. 새로운 제도를 중심으로 다시 태어난 지구연방은 우호조약을 받아들였고 이로 인해서 인류의 새로운 역사가 시작되게 된다. 지구 연방은 쟈미토프 정권 장악에 관련된 모든 국회의원들을 체포하여 정상 운영이 불가능해진 국회를 정상화 시키기 위해서 재선거를 실시했으며 론드 벨의 대원들도 각기 자신의 길을 찾아서 고향과 친구, 그리고 연인들에게 돌아갔다. 사랑하는 사람들의 품으로…

슈우를 라스트 보스로 맞이할 경우

라스트 보스가 있는 제 47차에서는 앞에서 이야기한 대로 슈우가 제제난에게 일격을 가하려 하고 있다. 공략에서는 제제난을 상대로해서 끝냈지만 사실 진짜 재미는 제제난이 아니라 슈우와의 싸움에 있다.

슈우와 싸우는 쪽을 선택하게 되면 슈우는 제제난을 쓰러뜨리고 그랑존의 힘을 개방하여 네오 그랑존으로 변신시킨다. 네오 그랑존은 제 3차 슈퍼 로보트 대전에서도 라스트 보스로 등장했던 적이 있으므로 대부분의 유저들은 잘 알고 있을 것이다.

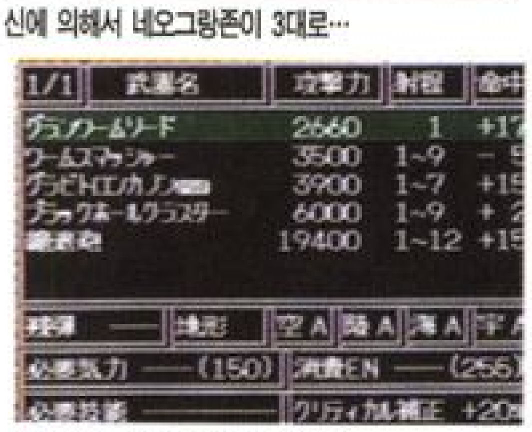
또한 슈우는 네오 그랑존뿐만 아니라 6대의 호위 로보트로 2차 로보트 대전의 보스였던 바르시온들도 거느리고 나오는데 아군은 전원 기력이 50부터이고 슈우는 200이다. 더욱이 네오그랑존의 힘과 슈우의 영력을 이용하여 네오 그랑존이 총 3대로 늘어난다. 거의 승산이 없는 싸움이므로 대다수, 또는 전멸을 각오하고 싸워야 할 것이다.

참고로 슈우의 네오 그랑존이 가지고 있는 축퇴포는 공격력이 절대적이며 크리티컬 확률까지 계산한다면 최대 65000의 데미지를 입힐 수 있는 기술이다(론드 벨에게 축복있으라…)

슈우와 싸우지 않는 한가지 방법이 있는데 이 방법은 최종 시나리오를 수월하게 클리어할 수도 있는 비법이기도 하다. 방법은 320턴 이내에 화성의 최종 시나리오까지 오는 것. 성공하면 슈우와 그랑존은 당신의 편이 될 것이다.



신에 의해서 네오그랑존이 3대로…



축퇴포의 공격력은 무려 19400!!

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 3월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	3/ 1	돔	이메지니어	12,800엔
SFC	★ 3/ 9	슈퍼마리오 RPG	닌텐도	7,500엔
SFC	3/21	별의 커비 슈퍼디럭스	닌텐도	7,500엔
SFC	3/22	도레미 환타지 미롱의 두근두근 대모험	허드슨	9,800엔
SFC	3/22	'96전국 고교사커 선수권	마법	7,800엔
SFC	3/하순	드래곤 볼Z 하이퍼 디멘션	반다이	미 정
SFC	3/하순	미소녀 전사 세라문	엔젤	10,800엔
SFC	3/하순	SD건담G	반다이	3,800엔
SFC	3/ 예정	점핑 더비	나그자트	9,800엔
SFC	3/ 예정	마스크	동보	9,800엔
SFC	3/ 예정	기동전사 건담	반다이	11,800엔
SFC	3/ 예정	신기동전사 건담W	반다이	7,800엔
SFC	3/ 예정	NFL 쿼터백 클럽 '96	어클레임 저팬	11,800엔
SFC	3/ 예정	슈퍼로보트대전 외전	반프레스토	9,800엔
SFC	3/ 예정	레볼루션X	어클레임 저팬	11,800엔
SFC	★ 3/ 예정	아루남의 송곳니	라이트스탭	11,800엔
SFC	3/ 예정	카오스 시드	타이토	9,980엔
PS	3/ 1	크리티컴	빅동해	5,800엔
PS	3/ 8	졸업R	반다이	5,800엔
PS	3/ 8	미소녀 전사 세라문 슈퍼S	엔젤	5,800엔
PS	3/ 8	객스	BMG 빅터	5,800엔
PS	3/ 8	미소녀전사 세라문	엔젤	5,800엔
PS	3/ 15	브래드 팩토리	인터플레이	5,800엔
PS	3/ 15	데프콘5	멀티 소프트	4,800엔
PS	3/ 15	월드사커 위닝일레븐	코나미	4,800엔
PS	3/ 15	갤럭시안3	남코	5,800엔
PS	3/ 22	위닝 포스트2	코에이	9,800엔
PS	3/ 22	로드 래쉬	E.A.빅터	5,800엔
PS	3/ 29	삼국지 영걸전	코에이	8,800엔
PS	★ 3/ 29	철권2	남코	5,800엔
PS	3/ 29	퍼즐 버블2	타이토	5,800엔
PS	3/상순	울프 팡	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
PS	3/하순	기동전사 건담 Ver2.0	반다이	6,800엔
PS	3/하순	기동전사 건담 Ver2.0 한정판	반다이	9,800엔
PS	3/예정	천지를 먹다 -적벽대전	캡콤	5,800엔
PS	3/예정	바이오 하자드	캡콤	5,800엔
PS	3/예정	페다 리메이크	야노만	미 정
PS	3/예정	카오스 컨트롤	버진 인터랙티브	5,800엔
PS	3/예정	캡틴 쯔바사	반다이	6,800엔
PS	3/예정	노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
PS	3/예정	화이팅 고에몽	코나미	5,800엔
PS	3/예정	노부나가의 야망	코에이	9,800엔
PS	3/예정	액츄어 사커	나그자트	5,800엔
PS	3/예정	레볼루션X	어클레임 저팬	5,800엔
SS	3/ 1	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(카게)	세가	1,280엔
SS	3/ 1	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(제프리)	세가	1,280엔
SS	3/ 1	신세기 에반게리온	세가	5,800엔
SS	3/ 8	로드런너 레전드 리턴즈	파트라	5,800엔
SS	3/ 8	공상과학세계 걸리버보이	허드슨	6,800엔
SS	3/15	피파축구 '96	E.A.빅터	5,800엔
SS	3/15	타이탄 워즈	BMG	5,800엔
SS	3/15	데프콘5	멀티 소프트	5,800엔
SS	3/15	링클리버 스토리	세가	5,800엔
SS	3/15	월드 어드밴스드 대전략 작전화일	세가	4,800엔
SS	3/22	하이옥탄	E.A.빅터	5,800엔
SS	3/22	위닝 포스트2	코에이	9,800엔
SS	3/22	드래곤 포스	세가	미 정
SS	3/29	루팡3세 마스터화일	미즈키	5,800엔
SS	3/29	삼국지 영걸전	코에이	8,800엔
SS	3/29	객스	BMG	5,800엔
SS	3/29	스내쳐	코나미	5,800엔
SS	3/29	그라디우스 디럭스팩	코나미	5,800엔
SS	3/하순	알버트 오딧세이 외전	선소프트	6,500엔
SS	3/예정	큐빅 갤러리	위네트	미 정
SS	3/예정	천지를 먹다2 -적벽대전	캡콤	5,800엔
SS	3/예정	스트리트 화이터II 무비	캡콤	6,800엔
SS	★ 3/예정	킹 오브 화이터즈 '95	SNK	미 정
SS	3/예정	레볼루션X	어클레임 저팬	5,800엔
SS	3/예정	NFL쿼터백 클럽 '96	어클레임 저팬	5,800엔
SS	3/예정	모탈 컴배트2	어클레임 저팬	5,800엔
SS	3/예정	팬저 드래군 쯔바이	세가	미 정
SS	3/예정	빅토리 골 '96	세가	미 정
SS	3/예정	수호연무-풍운재기	데이터 이스트	5,800엔
NEO GEO	3/예정	신황권	자올스	미 정
GB	3/예정	열투 투신전	타카라	4,500엔
MD	3/예정	마도 이야기	컴파일	7,800엔
PC엔진	3/예정	DE.JA	NEC애비뉴	미 정

'96년 4월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	4/ 5	루드라의 비보	스퀘어	9,800엔
SFC	4/26	J리그 익사이트 스테이지'96	에폭사	7,980엔
SFC	4/예정	고킨조 모험대	파이오니아LDC	9,980엔
SFC	4/예정	슈퍼 봄버맨4	허드슨	미 정
SFC	4/예정	마법진 구루구루2	에닉스	미 정
SFC	4/예정	트레저 헌터G	스퀘어	미 정
PS	4/ 19	더 하이브 워즈	KSS	7,800엔
PS	4/ 19	오버 드라이빙DX	E.A.빅터	미 정
PS	4/ 26	J리그 버철스타디움 '95	E.A.빅터	5,800엔
PS	4/ 26	판도라 프로젝트	팀백 하우스	5,800엔
PS	4/하순	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
PS	4/예정	크리쳐 쇼크	데이터 이스트	6,800엔
PS	4/예정	돔	소프트뱅크	미 정
PS	4/예정	플레이 스타디움	반프레스토	5,800엔
PS	4/예정	노부나가 질풍기	BPS	6,800엔
PS	4/예정	월드 매치 골프	줌-X	5,800엔
PS	4/예정	소닉 윙스 스페셜	미디어 퀘스트	미 정
PS	4/예정	태양의 꼬리	아트딩크	5,800엔
SS	4/ 5	7개의 비관	코에이	7,800엔
SS	4/상순	3X3 아이즈 흡정공주S	일본 크리에이트	미 정
SS	4/예정	소닉 윙스 스페셜	미디어 퀘스트	미 정
N64	4/21	슈퍼 마리오64	닌텐도	9,800엔

	발매일	게임명	회사명	가 격
NEO GEO	4/예정	초철 브리킹거	자올스	미 정
NEOGEO CD	4/예정	신황권	자올스	미 정

'96년 5월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	5/예정	화이어 엠블렘	닌텐도	7,500엔
SFC	5/예정	목장이야기	팩 인 비디오	미 정
SFC	5/예정	실황 파워 프로 레스링'96	코나미	미 정
PS	5/17	웨딩 피치	KSS	6,800엔
PS	5/예정	공포신문	유타카	미 정
PS	5/예정	화이팅 일루전	엑싱엔터테인먼트	미 정
PS	5/예정	던전 크리에이터	E.A.빅터	미 정
PS	5/예정	킹스 필드3	프롬 소프트웨어	미 정
NEOGEO CD	5/예정	초철 브리킹거	자올스	미 정

발매 미정 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		아라비안 나이트	타카라	미 정
SFC		에너지 브레이커	타이토	9,980엔
SFC		톰과 제리2	알트론	9,900엔
SFC		비룡의 권 프로	컬처 브레인	미 정
SFC		세라버드 전설	컬처 브레인	미 정
SFC		포카혼타스	캡콤	미 정
SFC		다크 하프	에닉스	미 정
PS		익스트림 파워	프로화이어	미 정
PS		벨다셀바전기	SCE	미 정
PS		히로인 드림	맵저팬	미 정
PS		아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
PS		졸업 -크로스 월드-	하티 로빈	미 정
PS		코브라 더 사이코건	타카라	미 정
PS		프라이베이트 콜렉션 두근두근 메모리얼	코나미	미 정
PS		킹 오브 화이터즈 '95	SNK	미 정
PS		화이터즈 스워즈	SNK	미 정
PS		리얼바우트 아랑전설	SNK	미 정
PS		드래곤 볼Z	반다이	미 정
PS		X-MEN	캡콤	5,800엔
PS		아크 더 래드2	SCE	미 정
PS		캡틴 쯔바사J	반다이	6,800엔
PS		탑건	스펙트럼홀로바이트 저팬	5,800엔
PS		건쉽2000	스펙트럼홀로바이트 저팬	5,800엔
PS		심시티 2000	아트딩크	미 정
PS		아파치	가스트	미 정
PS		프린세스 메이커3	SCE	미 정
PS		천지무용	엑싱 엔터테인먼트	미 정
PS		스트라이커스 1945	사이쿄	미 정
PS		몬스터 팜	테크모	미 정
PS		더 타워	오픈북	6,800엔
PS		3D 베이스 볼	BMG	미 정
PS		패미스타	남코	미 정
SS		코브라 더 사이코건	타카라	미 정
SS		엔젤 파라다이스	새미	미 정
SS		노부나가의 야망-리턴즈	코에이	5,800엔
SS		삼국지 리턴즈	코에이	6,800엔
SS		다크 세이버	클라이맥스	미 정
SS		아랑전설3	SNK	미 정
SS	★	사크라 대전	세가	미 정

	발매일	게임명	회사명	가 격
SS		드래곤 볼Z	반다이	미 정
SS		스워드 앤 소서리	마이크로 캐빈	미 정
SS		사이버돌	아이맥스	미 정
SS		두근두근 메모리얼	코나미	미 정
SS		스트라이커스 1945	사이쿄	미 정
SS		슬램 드래곤	자레코	5,800엔
SS		아쿠아 월드	미즈키	미 정
SS		티즈	제네럴 엔터테인먼트	미 정
SS		천외마경 외전 제4의 묵시록	허드슨	미 정
SS		3D 베이스 볼	BMG	미 정
SS		탄생S -데뷔-	NEC인터채널	미 정
SS	★	화이팅 바이퍼즈	세가	미 정
SS		전뇌전기 버철 온	세가	미 정
SS		졸업S	NEC인터채널	6,800엔
SS		동급생 -if-	NEC인터채널	6,800엔
GB		떠돌이 시렌GB	춘소프트	미 정
GB		열투 더 킹 오브 화이터즈	타카라	4,500엔
PC엔진		GO! GO! 버디 찬스	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
PC엔진		몬스터 메이커	NEC애비뉴	8,800엔
PC엔진		스팀 하트	T.G.L	미 정
PC엔진		J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
PC엔진		뿌요뿌요2	NEC인터채널	미 정
NEO GEO		골! 골! 골!	비스코	미 정
NEO GEO		네오 Mr.DO	비스코	미 정
NEO GEO		오버 톱	ADK	미 정
NEO GEO CD		네오 Mr.DO	비스코	미 정
NEO GEO CD		오버 톱	ADK	미 정
NEO GEO CD		진설 사무라이 스피리츠	SNK	미 정
NEO GEO CD		골! 골! 골!	비스코	미 정
NEO GEO CD		네오지오 CD 오리지널RPG	ADK	미 정

▪SFC : 슈퍼컴보이 ▪MD : 슈퍼 알라딘보이 ▪GB : 미니컴보이 ▪SS : 새턴
▪NEOGEO : 네오지오 ▪PS : 플레이스테이션 ▪N64 : 닌텐도64

게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 갯수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적 전화:02-714-7942

서울지역		일산 대일총판	0344-977-4428	울산 중앙	0522-73-7220
강남 영동사	554-3784	여수 남강서적	02-974-0485	진주 샘터	0591-55-3991
강동 도서	471-2044	안산 문일서적	0345-82-2572	충무 동아일보	0557-43-5785
구로 대명사	802-7199	안양 성심사	0343-85-2984	충북 지역	
도봉 샘터사	983-3900	의정부 회룡도서	0351-876-6304	제천 경북	0443-2-3816
동대문 지산	245-3686	평택 경기문고	0333-53-0524	청주 샘터서적	0431-55-0264
용산 마포 진명사	712-5824	부산 지역		충주 문화사	0441-847-2819
서초 금비	522-4765	김해 북부사	051-895-4841	충남 지역	
송파 강화사	416-5101	부산(남구)조선	051-756-2727	논산 백제도서	0461-32-3156
중구 수송사	272-0803	부산(북구)화목	051-865-0150	대전 청림사	042-632-6799
성동 성지사	457-2891	부산(서구)진흥	051-466-9386	천안 화성서적	0417-551-3073
신진컴퓨터서적	714-7942	부산 현대사	051-467-8011	강원 지역	
영등포 자성사	847-6702	경북 지역		강릉 영동서적	0371-645-3361
동작 영우사	816-1788	경주 동화서적	0561-772-4108	삼척 영동사	0397-72-4959
은평 서대문 해전사	357-6045	구미 청운서점	0546-461-7824	속초 동아	0392-32-1555
종로 한일	737-3491	김천 꽃동산	0547-434-5897	원주 남부서적	0371-42-8424
강서 영민도서	697-7995	대구(동구)영남도서	053-423-9193	춘천 경북서점	0361-241-2015
관악구 관악사	823-5121	대구(서구)해문도서	053-421-8968	전남 지역	
경기 지역		상주 제일	0582-535-2377	광주(서구)호남	062-227-3436
인천 영풍사	032-884-0801	안동 종로	0571-53-7575	순천 일광서점	0661-52-4414
인천 중앙도서	032-527-9350	영주 대한	0572-32-8597	여수 대양서적	0662-62-2111
부천 하나	032-663-6467	점촌 동명	0581-555-4672	전북 · 제주 지역	
성남 한성도서	0342-706-0234	포항 예지서점	0562-73-4870	이리 대동서적	0653-52-3334
수원 대교서적	0331-253-6351	경남 지역		전주 세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	마산 태양사	0551-44-7428	제주 광장서점	064-33-7030

Inter game

Intergame은 미원정보기술(주)이 만드는 게임 소프트웨어의 토탈브랜드입니다



이제 격투게임은 내게 맡겨라!

Fighter Stick X

파이터스틱 X:정확하고 민감하게
작동되는 키입력으로
어떤 어려운 기술도 정확하게 구사할 수 있다.
바닥에 철판을 부착시켜 안정된 플레이를 즐길 수 있다.

— 일본최다판매! 새턴전용 —

조이스틱, 패드에도 베스트 셀러가 있다!



ascii Pad X

이제 슈팅게임에서
나를 따를자 그 누구냐?

아스키패드 X:
8개의 버튼이 따로따로
연사기능을 발휘한다.
인체 공학적으로 설계된
독특한 디자인!
1.8미터의 여유로운 케이블 길이!
시력보호에 그만!

조이스틱과 조이패드의 세계적인 명가 "아스키"에서 제작한 파이터 스틱X와 "아스키" 패드X가 드디어 한국에 상륙한다!!

MIWON 미원정보기술(주)

135-270 서울시 강남구 도곡동
545-7(성원빌딩3층) TEL 3459-6541~3

취급점모집 3459-6541~4

ASCII SEGA SATURN